Komoda 6

Magazyn gier na komputery i emulatory Commodore 64



ALIENS - ENERGY WARRIOR - SUBTERRANE
LAZARUS - WYVERN - STACK UP - TRAZ
CONTINENTAL CIRCUS - EAGLE EMPIRE
JUMPMAN JUNIOR - SILICON WARRIOR - SCENARIO

FOOTBALL GAMES REVIEW - FRESH FRUITS
DEMO EXPRESS - RELACJE - WYWIADY I INNE...

Wstep

Witajcie! To już nasze szóste spotkanie. Cieszę się bardzo z tego powodu i jednocześnie myślę o pracy nad siódmym numerem Komody. Pewnie sobie pomyślicie - „pracoholik?". Nic z tego! Pracowity jestem tylko wtedy, gdy wykonuję czynności, dzięki którym się spełniam (dotyczy Komody), a pozostałą pracę po prostu odbębniam, ha ha ha. Mam nadzieję, że nie napisałem nic dziwnego? Dobrze, zmieniam temat. W szóstym numerze troszkę zmian i tradycyjnie opisy, recenzje gier oraz stałe rubryki. Uka, przygotował dla Was muzyczną niespodziankę w postaci dysku #2 i opis z mapą do gry Lazarus. Minimoog, przeprowadził interesujący wywiad z Panem Sławomirem Łosowskim, liderem i klawiszowcem znanego polskiego zespołu Kombi, który w latach 80 wykorzystywał C64 do celów muzycznych w zespole. Kenji, wprowadzi Was w świat strategii za sprawą rubryki „Life is Brutal", serwując opis gry Scenario. SM, opisał grę Aliens oraz starego, poczciwego Jumpman Junior, który znalazł miejsce w rubryce Mid's 80 (wcześniej „Dinozaury"). Johnny, przeprowadził rozmowę z Michałem Chudolińskim z magazynu „KZ", znanym chyba każdemu, bohaterze z filmów, komiksów, kreskówek i gier. O kogo chodzi? Dowiecie się czytając „Scenariusz sam się pisze". Oprócz tego, dawka komiksu i fantastyki. Tomxx, zaprasza na obszerny i ciekawy przegląd piłki nożnej, czyli gier o tej tematyce, w które warto zagrać. Neurocide, zebrał cały materiał i złożył wszystko tak jak należy . W ten oto sposób powstał szósty numer Komody. Serdecznie zapraszamy do czytania.

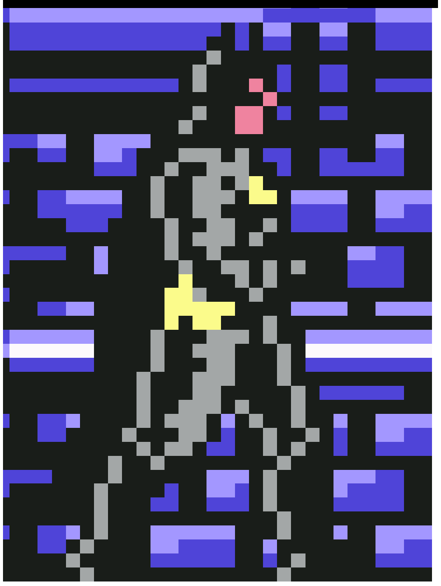
Komek











Spis treści

Stopka redakcyjna:

Komek -redaktor naczelny, teksty | /uka/ - teksty, programy, organizacja | SM – teksty | Kenji – teksty | Minimoog – teksty | Will – teksty | Tomxx – teksty | Neurocide – skład publikacji, opracowanie graficzne | Agat – korekta |

Współpraca:

Johnny – komiks, teksty | Wrona – teksty | Hery - teksty |

www.zabytkiinformatyki.edu.pl

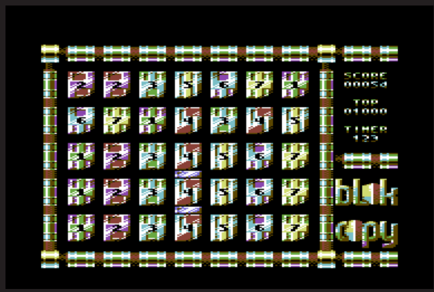


SMZI

STOWARZYSZENIE MIŁOŚNIKÓW ZABYTKÓW INFORMATYKI

FRESH FRUITS

BLOCK COPY



W listopadzie, ubiegłego roku zakończyło się RGCD C64 16KB Cartridge Game Development Competition (http://www.rgcd.co-.uk/2011/05/c64-16kb-cartridge--game-development.html). Black Copy jest jedną z wielu, gier, które zostały wystawione do konkursu i mimo, że w jego rankingu wypada słabo (przedostatnie miejsce), to jest wykonana starannie. Czasem jednak dobra oprawa audio-wizualna nie idzie w parze z wysoką grywalnością. Tylko dla maniaków gier logicznych, zwłaszcza tych, lubujących się w ćwiczeniu pamięci. (uka)

____

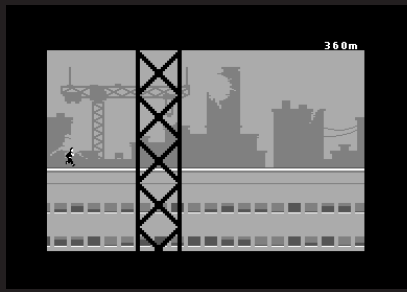
BLOOD & HONOUR: AIDAARS REVENGE



Najnowsza produkcja ze stajni Indy Software. Dzielny wojownik reprezentujący dobro, czarnoksiężnik, którego trzeba będzie ukatrupić i niewiasta na końcu ścieżki prowadzącej w lewo ;) . Jednym słowem SEUCK w dobrym wydaniu. Osobiście podobał mi się motyw podróży morskiej i mroczny klimat. (uka)

Żółte

C64ANABALT



Kolejny tytuł wystawiony do konkursu RGCD, to konwersja gry flashowej pt Canabalt. Wyskocz przez okno wieżowca i biegnij! Tak jak w przypadku oryginału, mamy wartką akcję, płynną animację i dobry, energetyczny podkład muzyczny. Wciąga niesamowicie. (uka)

____

CANABALT



Druga, nieoficjalna konwersja wspomnianej powyżej gry przeglądarkowej. Jest jeszcze wierniejsza oryginałowi, a joystick staje się zbędny. Press space 4 fun! (uka)

____

DUNJON BATTLER



No i wreszcie labirynt z prawdziwego zdarzenia! Jak głosi legen-

da: „zło ukatrup, zbierz skarby, a przede wszystkim - odnajdź kielich”. Dungeon jest pełen szkieletów nietoperzy etc, zablokowanych przejść (gdzie jest klucz? ;) i podczas gry, szybko zapomnisz, o tak nieistotnych szczegółach jak perspektywa tło/sprajty. (uka)

EVIL WIZARD 2



Bohaterem gry jest duszek, który musi przedrzeć się przez niebezpieczny , upiorny las i zniszczyć złego czarnoksiężnika ukrywającego się w zamku. Ładna grafika i dobrze dopasowane spritey sprawiają, że gra się naprawdę fajnie, natomiast muzyka łatwo wpada w ucho. (Komek)

FAIRY WELL



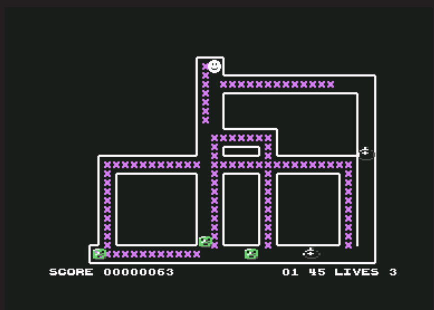
Pierwsze i imho zasłużone miejsce w wspomnianym wcześniej konkursie (RGCD). Gdzieś w ciemnych korytarzach Podziemia, uwięzione zostały cztery Księżne Lasu. W grze wcielisz się w jedną z trzech wróżek (każda z nich posiada inne statystyki, tj. lepszy pancerz, nieograniczona zdolność latania czy prędkość poruszania się) i wyruszysz z odsieczą. Oprawa audio--wizualna na wysokim poziomie tudzież labirynt, w którym się zgubisz. Baśniowo :). (uka)

FORTRESS OF NARZOD



Gdzieś już to było? Gra wydana pierwotnie na dysk (Breakpoint 2009 Mixed Game Competition) zprasowana do rozmiarów 16k cartridge'a. Warto przypomnieć, że jest to konwersja z platformy Vectrex (1982r). (uka)

GET 'EM



Pac -Man wiecznie żywy! Po raz setny mamy możliwość zagrać w grę, która bazuje na wielkim hicie z 1981 roku, tym razem pod tytułem Get ’Em. Jak wspomniałem wcześniej, gra „bazuje” ale różni się kilkoma elementami od Pac- Mana. Tradycyjnie Grafika pozostaje prosta i przejrzysta, a efekty dźwiękowe dodatkowo podtrzymują ten klimat. (Komek)

GRAYHAWK



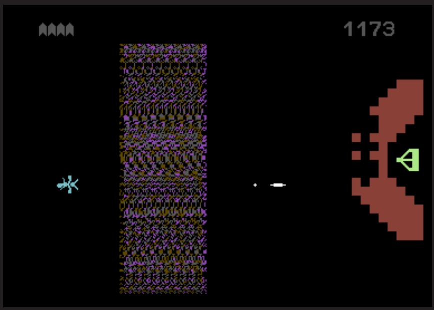
Grayhawk , to seuckowa kopia gry z 1986 roku pt. Warhawk. Odgrzewanie starego kotleta wcale nie musi być czynnością negatywną. Doskonałym przykładem jest właśnie Grayhawk, który posiada przyzwoita grafikę i zacną grywalność. Jeśli lubisz „Wojennego Jastrzębia” i ogólnie kosmiczne nawalanki, to koniecznie zgraj w Grayhawk. (Komek)

HUNTRESS OF MIDGARD



Oto kolejna Seuckowa produkcja wyglądająca mniej, więcej jak krzyżówka gry Hysteria z Hawkeye. Całość w kolorze czarno-białym , a w niektórych momentach możemy dostrzec również kolor czerwony. Twoje zadanie, drogi Graczu, to ocalić święte miasto Midgard przed złymi kreaturami. Dobra grafika, muzyka oraz efekty dźwiękowe, to wszystko znajdziecie w grze Huntress Of Midgard. (Komek)

JARS REVENGE



Koncept zaczerpnięty został z Atari VCS(2600) z gry o tym samym tytule. W skrócie: Twoim zadaniem będzie przebicie się „owadem" przez osłonę oraz „spożycie" jej części, w celu uaktywnienia specjalnego pocisku, zdolnego zniszczyć bazę. Zasady są dość rozbudowane i w moim przypadku nie obeszło się bez zerknięcia do manuala. (uka)

MAGESS OF MIDGARD



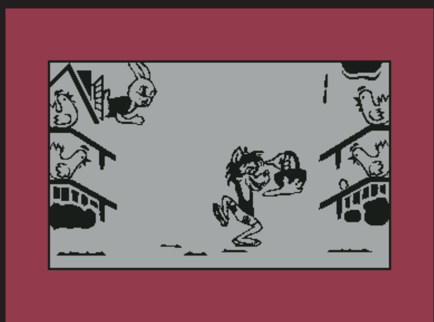
Wciel się w wielkiego maga i ochroń miasto Caer Del Taryn przed zagładą. Siły zła są ogromne (hordy zombie, orkowie, czołgi giganty?), ale od czego ma się magię? Jeśli zbierzesz pięć skarbów, to w trudnej sytuacji możliwe będzie zdetonowanie magicznej bomby (return). Dość nietypowa (jeden ekran) produkcja SEUCK'owa. (uka)

MR. CIPO IN THE LOST PLANET



Mr. Cipo, to stworek zamieszkujący planetę Zarg. Niestety źli Zaryxons zanieczyścili ją swoimi dymiącymi maszynami do tego stopnia, że stała się niezamieszkała. Cipo wyrusza więc swoim statkiem kosmicznym w kierunku nieznanej planety zwanej The Lost Planet, aby na niej zamieszkać. Pech ciał, że Zaryxons się o tym dowiedzieli i ruszają do ataku. Duże piksele i ogólnie słaba grafika zniechęcają do gry. Na szczęście muzyka jest bardzo dobra, a grywalność też się broni. (Komek)

NU, PAGADI !



Uwaga, Uwaga! Legendarni bohaterowie Radzieckiej kreskówki Wilk i Zając („Hy, погоди!") dostępni na C64! Jakby komuś jeszcze było mało, to informuję, że mamy tutaj do czynienia z konwersją ZSRRowskiej mini gry ELEKTRONIKA, która polega na kierowaniu Wilkiem i łapaniu kurzych jaj do koszyka. Oczywiście pojawia się też Zając. Wersja na C64 w dużym stopniu oddaje klimat pierwowzoru i zapewnia dobrą rozrywkę... (Komek)

ON THE FARM III



Już po raz trzeci mamy okazje sprawdzić co słychać na farmie Richarda Baylissa, czyli On The Farm III. Pierwsza i druga część gry, to kawał dobrej rozrywki, niestety o trzeciej nie mam już tak pozytywnego zdania. Podczas gry mamy do czynienia z bezsensowną inwazją owiec i jeszcze bardziej bezsensownym orłem, który latając, zrzuca na owce jajka?, pociski? A może kupę (haha)? W każdym razie tym czymś je niszczy. Jakieś takie to wszystko naciągnięte i nierealistyczne. Dobrze, że grafika pozostała na przyzwoitym poziomie, a szybka akcja daje drugiego plusa. (Komek)

ORACLE III



Oracle III, to bardzo starannie wykonana gra logiczna, polegająca na przesuwaniu i układaniu pasujących do siebie bloków. Niby nic specjalnego , a jednak coś wyśmienitego. Grę wydała firma Psytronik, mająca w swoich zasobach znaną i wspaniałą produkcję pt. Knight 'n'Grail. (Komek)

OUT-SPACE



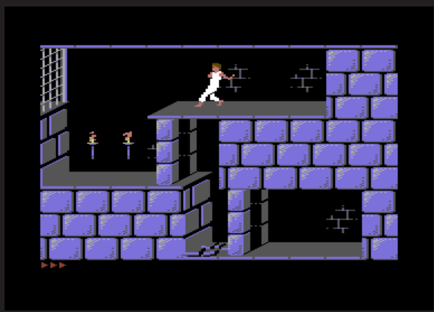
Pamiętacie takie gry jak: Gaplus, Eagle Empire albo Starforce? Pytam dlatego, ponieważ przetestowałem nową, dobrą grę w stylu shoot'em up (Space Invaders) pod tytułem Out-Space. Sterując statkiem kosmicznym, musisz niszczyć złych najeźdźców, którzy opanowali kosmos. Bardzo szybka akcja, dobra i utrzymana w starym klimacie grafika oraz dynamiczne efekty dźwiękowe, to mocne strony gry. Nie zapominajmy również o wysokiej grywalności, która sprawi, że nieprędko wyłączymy monitor. (Komek)

PANIC ANALOGUE



Panic Analogue, to bardzo dobra zręcznościówka. Bohaterem gry jest stworek, który utknął na dobre w ciemnej jaskini. Aby przeżyć, musi łapać spadające krople chłodnej, życiodajnej wody oraz płomienie podpalające pochodnię potrzebną do oświetlenia ciemności. Krople łapiemy otwierając buzię, natomiast płomienie poprzez podniesienie pochodni. Jeśli pomylisz kolejności lub któryś z żywiołów spadnie na ziemię, to stracisz życie. Większej filozofii tutaj nie znajdziecie, bo nie ma takiej potrzeby. Gra jest naprawdę dobra. Polecam. (Komek)

PRINCE OF PERSIA



Tej gry chyba nikomu nie muszę przedstawiać. Ogromny hit z pierwszej połowy lat 90-tych, napisany na wiele platform, niestety nie na C64. Dopiero nie tak dawno, bo w październiku 2011 roku, los się do nas uśmiechnął i powstała wersja na naszego Commodorka. Jej twórcą jest koder i grafik, o pseudonimie Mr. SID , który z pomocą kilku osób doprowadził projekt do końca. A jak wygląda całość? Wspaniale! Serce się raduje. (Komek)

PURGE 101



Co należy zrobić, aby zostać agentem grupy GMI? Nic innego, jak przejść specjalistyczny test nerwów oraz egzamin z użytkowania broni palnej. Na ekranie ukazywać się będą dobre i złe postacie. Strzelać należy oczywiście w kierunku złych, chroniąc w ten sposób dobrych. Jeśli otrzymasz trzy specjalne stopnie wówczas zostaniesz członkiem grupy. Powodzenia. (Komek)

RONG – RON'S PONG



Oto kolejny klon znanej gry pt. PONG. Dla tych co nie są w temacie wytłumaczę na czym ona polega. Z prawej i lewej strony ekranu znajdują się dwie paletki, sterowane przez graczy, które odbijają piłeczkę. Rong, to nic innego jak komputerowa gra w ping-ponga. Z ciekawszych rzeczy należy wymienić - ładne logo na początku gry oraz dobrą muzykę. Ogólnie, RONG jest całkiem w porządku. (Komek)

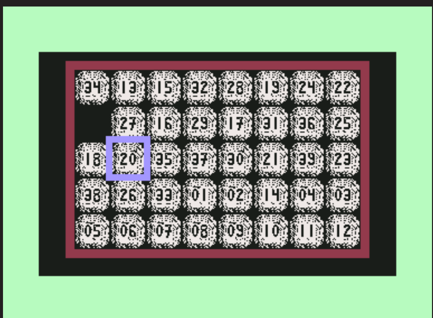
SARADA DOJA



Jesteś zapaśnikiem sumo, który podróżuje po świecie i spożywa

wszelakie kaloryczne potrawy po to, aby jeszcze bardziej przytyć. Jedzenie lata po całym ekranie, a Ty musisz konsumować tylko tuczące i niezdrowe oraz wystrzegać się warzyw, owoców, które będą powodowały odruch wymiotny. Ja się z tym nie zgadzam! Warzywa i owoce górą! Fresh Fruits! Hehe. Ogólnie, śmieszna gra z dobrą grafiką i muzyką. (Komek)

SLIDE!



Gry typu „Puzzle", to chwila odpoczynku pomiędzy zręcznościówkami, strzelaninami i platformówkami. Slide oferuje nam zabawę z cyframi. Należy ułożyć wymieszane, ponumerowane kostki, tak, aby zachować kolejność liczb, począwszy od „01". Grafika monochromatyczna, brak muzyki, a pomysł stary jak świat. Nic specjalnego, ale nawet warto oderwać się na chwilę od innych gier i poukładać kostki. (Komek)

SPACE LORDS



Pong zmieszany z Arkanoidem w kosmicznym sosie. Możliwość gry do 4 graczy (program obsługuje m.in. adapter CGA/Protovision, mysz, paddle). Gra idealna na party game compo :), jednak z braku chętnych, można także zagrać z komputerem. (uka)

STRIKE TEAM ALPHA



Lubisz wielkie wyzwania? Niebezpieczne i odpowiedzialne misje? Jeśli tak, to z przyjemnością zagrasz w Strike Team Alpha. Bohaterem gry jest żołnierz specjalnej grupy uderzeniowej, którego zadaniem jest likwidacja przeciwnika, przeszukanie składów z nielegalną bronią oraz zainstalowanie bomb zegarowych. Trzeba być sprytnym i działać szybko. Uzbrojony wróg nie śpi i atakuje z każdej strony. STA, to po prostu udany Seuckowy produkt. Warto się o tym przekonać. (Komek)

THE MARLO FILES



Tym razem, coś dla miłośników tekstówek. Dwie przygody stworzone przy pomocy edytora Questwriter I dwie zagadki kryminalne do rozwiązania. Odzyskaj skradzioną z muzeum kolekcję bezcennych obrazów i wyjaśnij okoliczności zniknięcia doktora Hiram Frago. Na dysku znajdziecie także solucję. (uka)

THE FEELING OF POWER 95%



Kiepska grafika? Oklepane strzelanie do latającego spodka? Ale zaraz, zaraz... 3+5? Może to i dziwne, ale powiem szczerze, że F.O.P. mimo swoich wad, przykuło moją uwagę, na znacznie dłużej, niż większość pozycji prezentowanych w obecnym wydaniu "Warzywniaka". Produkcja zainspirowana m.in. opowiadaniem o tym samym tytule (Isaac Asimov), w którym przedstawiono wizję człowieka przyszłości, nie zdolnego do rozwiązywania prostych zadań matematycznych bez pomocy komputera. Zasady gry są proste. Po awarii układu sterowania systemu rakietowego, musisz samodzielnie obliczyć trajektorię lotu pocisku i zestrzelić wrogie statki. Jak pisze autor – traktować z przymrużeniem oka. (uka)

UFO DEFENSE

Znowu walka z UFO? Który to już raz? Chyba nie byłbym w stanie zliczyć. Tym razem odpalamy pociski rakietowe, które muszą zniszczyć obce statki, poruszające się w gór-



nej części ekranu od prawej do lewej strony. Po prostu - nic specjalnego. Nieładna grafika, brak muzyki i powiew nudy sprawiły, że po kilku minutach wyłączyłem grę. (Komek)

WOOLLY JUMPER



Bohaterem gry jest sympatyczna owieczka o imieniu Pepito, której przyśniło się, że została uwięziona w kilku dziwacznych i niebezpiecznych światach. W każdym z nich musimy zdobyć gwizdek, wzywający rakietę, która zabierze Pepita na następny poziom. W grze spotkasz różnego rodzaju stworzenia stanowiące przeszkody oraz głęboką wodę. Dobrze, że bohater gry jest uzbrojony i potrafi wysoko skakać. Scenariusz gry jest prościutki, za to grafika i muzyka prezentują wysoki poziom. Woolly Jumper, to dobra gra. (Komek)





Aliens

Gra ta, to pokłosie filmu o takimsamym tytule. Wyreżyserowanego przez pana Jamesa Camerona. Filmu, który w 1986 roku brylował na srebrnym ekranie. W Polsce znany jest jako „Obcy-decydujące starcie". Nawiasem mówiąc, nadany podtytuł okazał się niezbyt trafiony, wiadomo to wszystkim fanom tej serii.

W sumie dobrze się stało, że nie było to decydujące starcie, ponieważ kolejna odsłona też jest warta uwagi. Ale, przecież nie o filmach pisze się w Komodzie.

Gra nie wnosi jakiejś nowej treści do fabuły filmowego wzorca, wręcz częściowo ją odtwarza. Twórcy gry położyli nacisk na klimat. Klimat ciągłego zagrożenia i zagubienia. I trzeba przyznać



że całkiem zgrabnie im to wyszło, jak na możliwości małego komputerka. Powstał swego rodzaju labiryntowy survival horror, z domieszką strategii.

Pierwsze wrażenie, zaraz po uruchomieniu gry, może być mylące. Gra z celownikiem na ekranie od razu kojarzy się ze strzelankowym charakterem. Jednak bardzo szybko przekonujemy się, że nie tylko celne oko jest w niej najważniejsze.

Strzelanie do obcych nie jest zbyt wymagające, limit amunicji, który może zabrać każdy z naszych podkomendnych marines, ogranicza nasze zapędy do zgotowania piekła paskudom. Najrozsądniejsze jest ograniczenie zużytkowania amunicji tylko do niezbędnej obrony, oraz w celu przedarcia się przez zablokowane rejony. W trakcie wędrówki udało mi się znaleźć tylko jedno pomieszczenie, gdzie mogłem uzupełnić magazynki.

Sterowane przez nas postacie poruszając się nieustanie się męczą. Musimy robić krótkie przystanki, na złapanie oddechu. To bardzo zmienia sposób rozgrywki.

Ataki obcych są nagle i nieprzewidywalne. W późniejszym etapie gry, dochodzi do miejscowych problemów z zasilaniem elektrycznym bazy. Poruszamy się po omacku.

Tu bardziej liczą się szybkie taktyczne posunięcia i orientacja w terenie. Starajmy się prowadzić żołnierzy w małych grupach. Dzięki temu będą mogli wspierać się nawzajem. Nawet, gdy ktoś z drużyny zostanie zaatakowany, zawsze można spróbować go odratować.

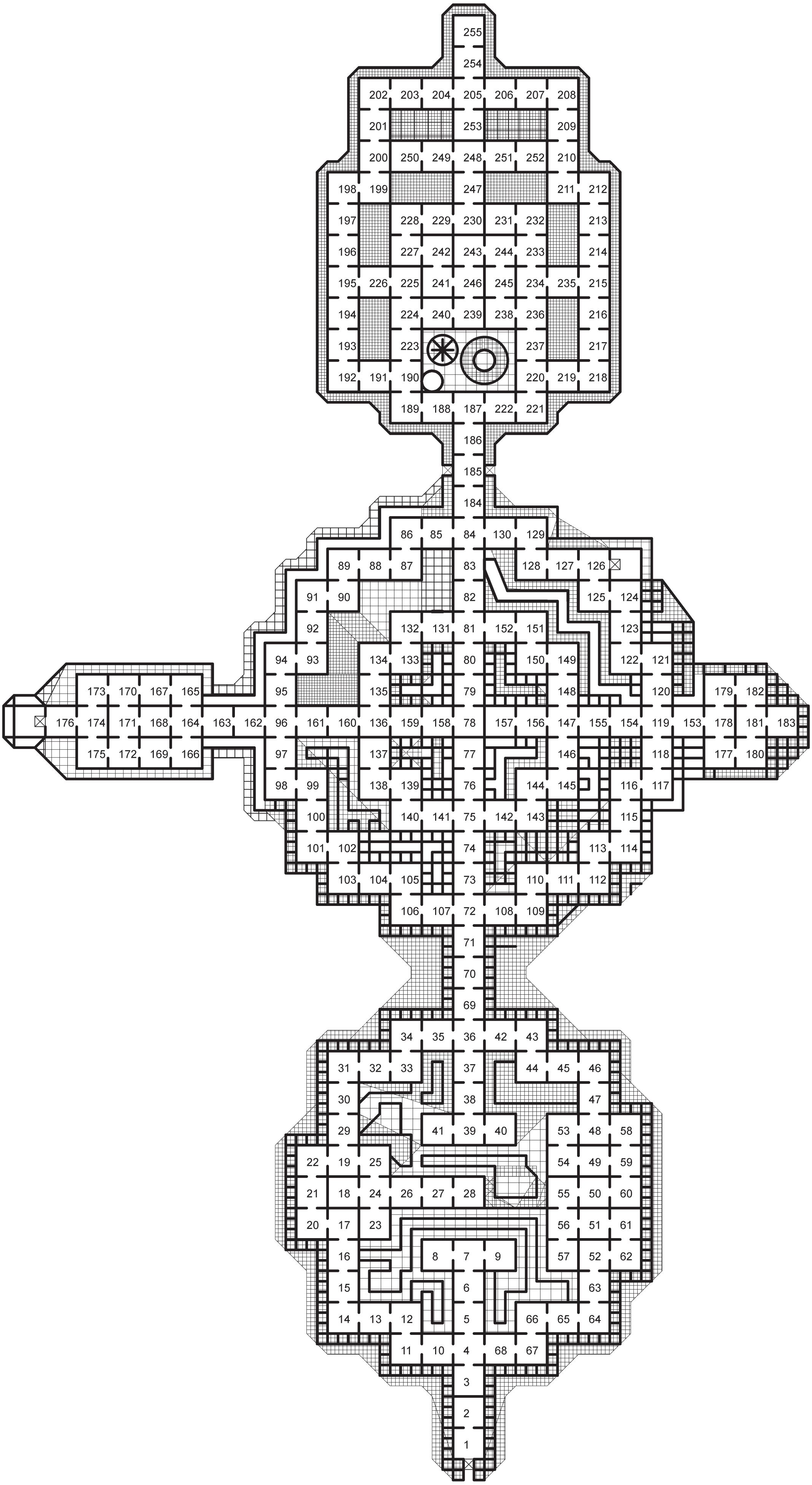
Startujemy od momentu, gdy marines dostają pierwszego łupnia od Ksenomorfów, kilku z nich ginie w dość nieprzyjemnych okolicznościach. Reszta niedobitków zostaje odcięta w bazie, wybudowanej na planecie LV 426. W bazie prawie całkowicie opanowanej przez obcych. Samo przejście na drugi koniec bazy jest już sporym wyzwaniem, ponieważ jest to labirynt bardzo podobnych do siebie pomieszczeń. Korzystanie z mapy jest jak najbardziej wskazane.

Powodzenia! Space Marines!

SM

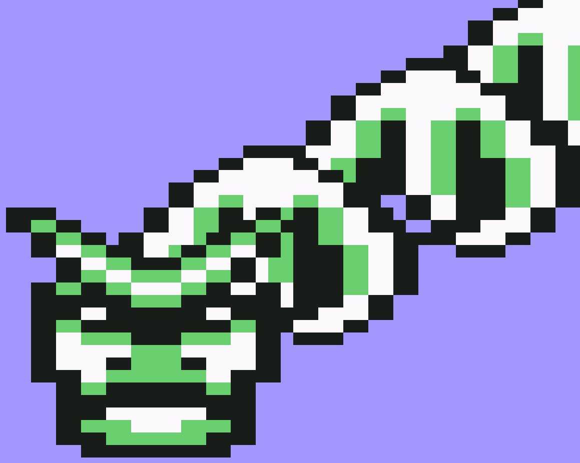
GRAFIKA	5
MUZYKA	4
GRYWALNOŚĆ	5

ELECTRIC DREAMS 1987



255
254
202 203 204 205 206 207 208
201 253 209
200 250 249 248 251 252 210
198 199 247 211 212
197 228 229 230 231 232 213
196 227 242 243 244 233 214
195 226 225 241 246 245 234 235 215
194 224 240 239 238 236 216
193 223 237 217
192 191 190 220 219 218
189 188 187 222 221
186
185
184
86 85 84 130 129
89 88 87 83 128 127 126
91 90 82 125 124
92 132 131 81 152 151 123
94 93 134 133 80 150 149 122 121
173 170 167 165 95 135 79 148 120 179 182
176 174 171 168 164 163 162 96 161 160 136 159 158 78 157 156 147 155 154 119 153 178 181 183
175 172 169 166 97 137 77 146 118 177 180
98 99 138 139 76 144 145 116 117
100 140 141 75 142 143 115
101 102 74 113 114
103 104 105 73 110 111 112
106 107 72 108 109
71
70
69
34 35 36 42 43
31 32 33 37 44 45 46
30 38 47
29 41 39 40 53 48 58
22 19 25 54 49 59
21 18 24 26 27 28 55 50 60
20 17 23 56 51 61
16 8 7 9 57 52 62
15 6 63
14 13 12 5 66 65 64
11 10 4 68 67
3
2
1

ENERGY WARRIOR

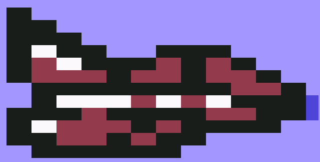


Dbałość o środowisko, to przede wszystkim wykonywanie codziennych czynności w taki sposób, aby nie dopuszczać do jego zaśmiecania lub jakichkolwiek zanieczyszczeń. Dobrze jest o tym pamiętać albo po prostu wyrobić sobie „nawyk". Podam jeden z przykładów. Czasem z kumplami chodziliśmy do lasu lub na polane, aby w ciszy i spokoju napić się browarka. Wiadomo, jak jest piwo, to muszą być również chipsy, paluszki, krakersy itp. Wszystko pięknie, ładnie ale zawsze obowiązywała zasada numer jeden – po skończonym posiedzeniu butelki wędrowały do punktu skupu, zgniecione puszki i opakowania do śmietnika. Proste



czynności, a tak niezbędne. Na pewno teraz sobie myślicie „A co to do licha ma wspólnego z grą Energy Warrior?" A jednak ma!

Długotrwałe zanieczyszczenia chemiczne i ogólne zaniedbanie planety Ziemia, doprowadziły do katastrofalnych skutków. Piękne zielone lasy, błękitne morza i oceany oraz malownicze tereny górzyste, zamieniły się w szary obraz nędzy i rozpaczy. Na szczęście pozostało kilka obszarów,



które zachowały naturalne piękno przyrody. Są one jednak podtrzymywane za pomocą specjalnych generatorów atmosfery. Cały ten „skarb", jest chroniony i patrolowany przez specjalnego strażnika, którym jesteś właśnie Ty drogi graczu. Niestety pojawiło się ogromne niebezpieczeństwo. Nadchodzą przybysze z obcej planety, którzy chcą zająć resztkę ocalałych obszarów. Mając do dyspozycji specjalny samolot bojowy,



musisz zniszczyć obcych i ochronić zagrożony teren. Źli najeźdźcy z którymi należy się rozprawić, to różnego rodzaju roboty , stwory, statki i inne, które dzielimy na dwie grupy-słabsze (załatwisz ich jednym strzałem), mocne (wymagają kilku strzałów). W wyposażeniu twojego samolotu są również bomby w niewielkiej ilości (10 sztuk), więc używaj ich rozsądnie. Zwróć uwagę na czerwony pasek aury, którego z czasem ubywa. Na dodatek drugi, zielony pasek również się zmniejsza ale tylko wtedy, gdy zderzysz się z obcym. Nie martw się. Wszystko można uzupełnić zabijając smoka-robota, którego będziesz często spotykał w trakcie gry. Pokonanie go da Ci możliwość zabrania jednej z pięciu niespodzianek. Należą do nich: natychmiastowy teleport do następnego poziomu, uzupełnienie energii (substance), uzupełnienie aury, dodatkowa bomba i "?",czyli sekret bonus. Należy się śpieszyć, ponieważ na dokonanie wyboru masz tylko kilka sekund. Na zakończenie dodam tylko, że istnieje opcja, która pozwala na wyświetlenie informacji, dotyczących nazwy regionu oraz obszaru w którym się obecnie znajdujemy. Wystarczy tylko nacisnąć klawisz „space", a zmieni się ikona w dolnej części ekranu.

Jeśli chodzi o producenta gry Energy Warrior, czyli firmę Mastertronic, to zauważyłem, że nie mieli oni w swoim dorobku jakiejś mega, super produkcji. Nie ma to większego znaczenia, ponieważ ich gry są po prostu dobre, a Energy Warrior jest rzeczywiście „energy". Nie przekonasz się póki nie zagrasz.

Komek

GRAFIKA	7
MUZYKA	7
GRYWALNOŚĆ	7

MASTERTRONIC 1988

Subterranea

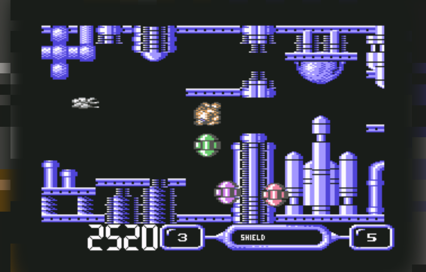
Rack It

Po raz kolejny wyruszam w kosmos na niebezpieczną misję. Oczywiście fikcyjnie, w przeciwnym razie narobiłbym w gacie ze strachu. Wygodny fotel i kubek gorącej , gorzkiej herbaty, to podstawa tej wyprawy. A statki? Bez paniki! Nikt nie mówił, że będzie łatwo. Stracę wszystkie, to zacznę od początku.

Pewnie kojarzycie gry takie jak: Zamzara Steel i Slayer. Z tej samej „stajni", Rack It (Hewson), pochodzi gra Subterranea. Stworzono ją w 1988 roku, a zetknąłem się z nią dość późno, bo pod koniec 1993. Jest to standardowa shot'em up, nie wyróżniająca się niczym specjalnym, oprócz takiej małej iskierki, która nie pozwala, by zgasł monitor. No właśnie, więc lećmy dalej.

Ktoś mógłby powiedzieć „Ech... Zwyczajna, kosmiczna strzelaninka, na pewno nie posiada żadnej fabuły". Otóż posiada i to całkiem dobrą. Oto ona. Pracowici górnicy zostali schwytani oraz uwięzieni w kosmicznych kopalniach i jaskiniach przez złe droidy. Ty, jako pilot statku, uzbrojonego w działo laserowe, musisz zniszczyć górnictwo złych droidów i uratować nieszczęsnych górników.

Na wstępie można obejrzeć całkiem proste i przyjemne intro. Jeśli wiecie jak wygląda logo zespołu Metallica, to z pewnością od razu zauważycie, że napis Subterranea prezentowany w intro wygląda po prostu identycznie. Cóż, nie ładnie tak małpować, ale przyznaję, że zrobiło to na mnie wrażenie.



Gra posiada szesnaście poziomów. Z początku są one w miarę proste, natomiast dalsze, coraz trudniejsze i dłuższe. Ogólnie, to gra do prostych nie należy. Tutaj niezbędny jest refleks i umiejętność manewrowania. Różnego rodzaju droidy atakują w grupach, latając na wszelkie sposoby, które na szczęście da się przewidzieć. Gra oferuje bardzo przydatną opcję „Bonus round". Można z niej korzystać po ukończeniu każdego poziomu. Wystarczy, że zniszczysz wszystkie słabe (migające) punkty, znajdujące się w wielkiej maszynie, a otrzymasz dodatkowy, uzbrojony statek. Ponadto podczas gry spotkasz malutkie kwadratowe punkty oznaczone literą „E". Zebranie lub zestrzelenie takiego punktu spowoduje chwilową niezniszczalność twojego statku, ponieważ zostanie on otoczony specjalną osłoną. Szkoda, że gra nie posiada opcji zmiany broni na mocniejszą, ponieważ jej brak jest odczuwalny w końcowych etapach. Oprócz różnego rodzaju droidów, robotów i statków, występują też inne przeszkody w postaci ścian, które należy szybko rozwalić, ponieważ zderzenie równa się z utratą jednego ze statków. Podobnie jest z mechaniczną zaporą, z tym, że nie da się jej zniszczyć, a jedynie wyłączyć na kilka sekund, strzelając w mały punkt w górnej lub dolnej części zapory.

Zajmę się teraz stroną techniczną gry, ponieważ warto napisać o niej kilka dobrych słów. Podoba mi sie sposób w jaki zostały narysowane jaskinie, kopalnie i tunele. Co poziom zmienia się ich kolor oraz styl. Animacja statków, robotów itp. jest dobra, a efekty dźwiękowe proste ale przyjemne i taka jest po prostu Subterranea.

Komek

GRAFIKA	7
MUZYKA	5
GRYWALNOŚĆ	7

RACK IT (HEWSON) 1988

Lazarus



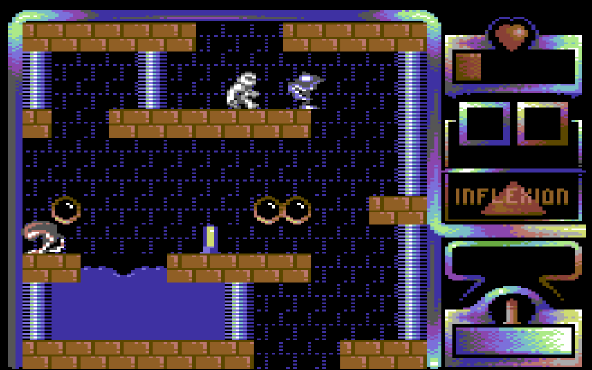
Gdzieś w odległej galaktyce, w bliżej nie określonej przyszłości, była sobie wojna. Trudno powiedzieć z kim, lub z czym, przyszło się zmierzyć bohaterskim Ziemianom (czyt. autorzy tego nie podają), ale wojna, jak to wojna... Teraz będzie już do rzeczy. Na planecie AN-ALFA-BETA (niezły żart) znajduje się opuszczona przez ludzi baza, a w jej wnętrzu pięć istotnych dla zwycięstwa przedmiotów. Misja, której celem jest ich odzyskanie, to tytułowy Lazarus. Do wykonania zadania wyznaczony został jeden człowiek - pułkownik Colonel. To tylko tyle, jeśli chodzi o fabułę gry.

Zadanie, jakie stoi przed Tobą, sprowadza się do pokierowania poczynaniami "wojaka" w taki sposób, aby ten wrócił w jednym kawałku, a misja zakończyła się powodzeniem. Trzeba odnaleźć wszystkie artefakty i przetransportować je do teleportera. Lekko nie będzie. Korytarze bazy tworzą dość rozbudowany labirynt, a do tego, opanowane zostały przez wszędobylskie roboty. Przyda się dobra pamięć (lub mapa ;)), jak i niezły refleks. Ale w końcu stopień pułkownika do czegoś zobowiązuje! Na szczęście Colonel, to nie pierwszy, lepszy chłystek, a i z arsenału potrafi zrobić użytek. Jedna seria wystarczy, by z wrogo nastawionego mechanoida została kupa żelastwa, a gdyby przypadkiem zabrakło amunicji, pułkownik poratuje się iście żabim skokiem. Każdy ma jednak swoje słabe strony - ciężki wojskowy kombinezon Colonela, może dosłownie pociągnąć go na dno.

Baza wojskowa składa się z kilku poziomów, do których dostaniesz się jedynie za pomocą głównego teleportera (to ten, którego użyjesz na początku gry). Na każdy poziom przypada jeden przedmiot, z którym będzie trzeba wrócić do teleportu, a gdy sztuka się uda, otrzymamy hasło dostępu, do kolejnego sektora bazy. Cała ta zabawa urozmaica nieco rozgrywkę, ale jeśli liczysz na to, że kody pozwolą rozpocząć grę na dowolnym poziomie, to muszę Cię rozczarować. Co prawda teleportacja zadziała, ale i tak będziemy zmuszeni przynieść przedmioty z wszystkich, pięciu sektorów. Na pocieszenie napiszę, że poziom trudności gry do wysokich nie należy, a wysiłek nagradzany jest ładnym outro.

Lazarus pod wieloma względami przypomina wcześniejszą produkcję Inflexion Development'u - Castle. Identyczny interfejs, podobne zasady rozgrywki i kolejny labirynt do zwiedzenia. Piszę to tylko dlatego, że to jedyna rzecz na jaką mogę ponarzekać. Grafika autorstwa Zephyr'a zawsze była na poziomie, a gdy na dodatek w creditsach pojawia się Shogoon, to nie można być niezadowolonym ;)

/uka/







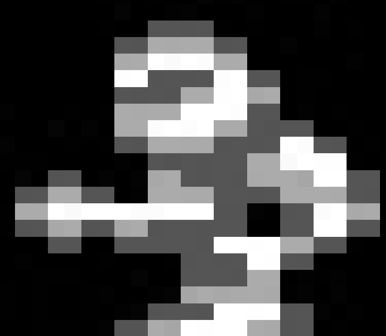
GRAFIKA 8

MUZYKA 7

GRYWALNOŚĆ 7

TIMSOFT 1994





WYVERN

Wywern, to mityczny stwór z wyglądu przypominający smoka. Po prostu wielki gad z długą szyją, dwoma szponiastymi łapami i parą skrzydeł. W średniowiecznej europie uważany za symbol wszelkiego zła , natomiast w heraldyce brytyjskiej zdobił herby i godła. Skąd wynikają takie różnice? Do końca nie wiadomo.

Wyżej wymieniona gadzina stała się bohaterem gry, której tytuł brzmi „Wyvern”. Autorami programu są: Chris Yates, Jon Wells - kodowanie, Christian Siege - grafika, Richard Bayliss – muzyka. Grę opublikowano z początkiem bieżącego roku na stronie internetowej Richarda Baylissa TND – The New Dimension.

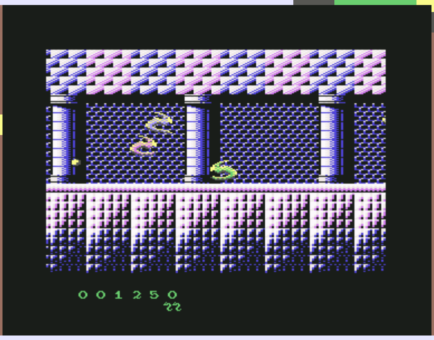
Główny bohater Wyvern, został przedstawiony przez autorów jako „Holy Dragon”, czyli święty smok (jeszcze inna interpretacja). Niestety, zły król smoków wysłał swoich sługów, którzy schwytali świętego gada w celu umocnienia smoczej armii, która pomoże mu zawładnąć światem. Wedle rozkazu złego króla, uwięzili go w podziemiach ogromnego zamku. Na szczęście udało mu się zerwać łańcuchy i zbiec z ciemnych, krętych lochów. To zbyt mało, ponieważ należy go teraz wyprowadzić z zamku króla smoków.

Zacznijmy od tego, że Wyvern posiada naturalną broń w postaci ognistych kul, które wydobywają się z jego pyska. Wystarczy tylko jedna, by spalić przeciwnika. Nie dotyczy to latających, okrągłych głazów, wymagających kilkukrotnego trafienia. Pamiętaj również o tym, aby nie dotykać podłogi, sufitu lub wystających elementów zamku, ponieważ wiąże się to z utratą jednego z trzech żyć . Momentami labirynty robią się tak wąskie i zawiłe, że naprawdę jest się ciężko z nich wydostać. Bądź czujny, niektóre z nieprzyjaznych smoków plują ogniem w twoją stronę. Gdy podczas gry zauważysz niebieski dzban, to postaraj się go zabrać, a dostaniesz dużo punktów. Natomiast za uzbierane 10000 ptk, otrzymasz dodatkowe życie.

Jeśli chodzi o stopień trudności gry, to sklasyfikowałbym ją jako średnio trudna, a czasami nawet bardziej, gdyż są takie momenty, że szczęka opada. Proszę się nie stresować, bo sytuacja jest do opanowania. Wystarczy tylko trochę posiedzieć przed monitorem i mniej więcej zapamiętać w jaki sposób poruszają się wrogie istoty oraz jak ustawione są przeszkody.

Gdy po raz pierwszy ujrzałem grę Wyvern, od razu zwróciłem uwagę na grafikę, która jest starannie wykonana. Te wszystkie cegiełki, filary i inne elementy w zamku robią wrażenie. Muzyka w intro i podczas gry, to dwie kompozycje na naprawdę wysokim poziomie, no i grywalność zwyczajne dobra. A więc Drogi Graczu, pomóż wielkiemu gadowi wydostać się z zamku i przywróć mu wolność.







Komek

GRAFIKA 8
MUZYKA 9
GRYWALNOŚĆ 7

COLORCLASHSOFTWARE, THE NEW DIMENSION 2012

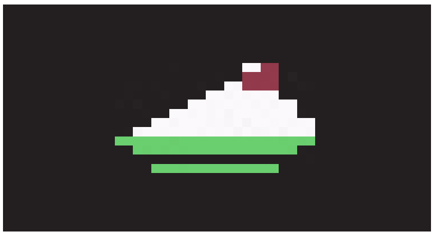
STACK UP

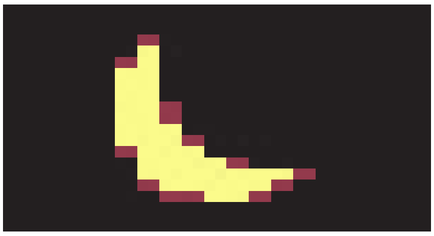
Wyroby cukiernicze, słodycze i orzeźwiające napoje smakują prawie każdemu. Spożywane w rozsądnej ilości - poprawiają nastrój, pochłaniane - niosą ze sobą skutki uboczne. Z resztą wszyscy o tym doskonale wiedzą.

Słodycze są również tematem całkiem fajnej gierki pt. Stack Up, będącą jedną z licznych klonów Tetrisa, którego nikomu chyba nie trzeba specjalnie przedstawiać. Różnica polega na tym, że do studni nie spadają tradycyjnie klocki, tylko: cukierki, torciki, pączki, szklanki z napojem i banany (no proszę, a jednak znalazło się coś ze zdrowej żywności). Wszystkie smakołyki opadają po trzy na raz w jednej linii, a ich kolejność zmieniamy poprzez naciskanie „fire". Słodycze ustawiamy w taki sposób, aby ułożyć trzy takie same obok siebie pionowo lub poziomo , które następnie znikną. Jeśli ktoś będzie miał potrzebę przyśpieszenia gry, to opcja „fire" + "dół" sprawi, że obiekty będą spadały w znacznie szybszym tempie. Po lewej stronie ekranu pod napisem „Coming Up" komputer pokazuje, jakie łakocie następne wpadną do studni, opcja ta ułatwia grę. Jeśli studnia zapełni się smakołykami, to niestety czeka Cię GAME OVER!

Stack Up, to udana wersja gry Tetris posiadająca prostą i czytelną grafikę oraz miłą dla ucha muzykę. Podczas grania może przyjść Wam ochota na coś słodkiego. Dlatego warto zaopatrzyć się w małą paczkę herbatników.

Komek



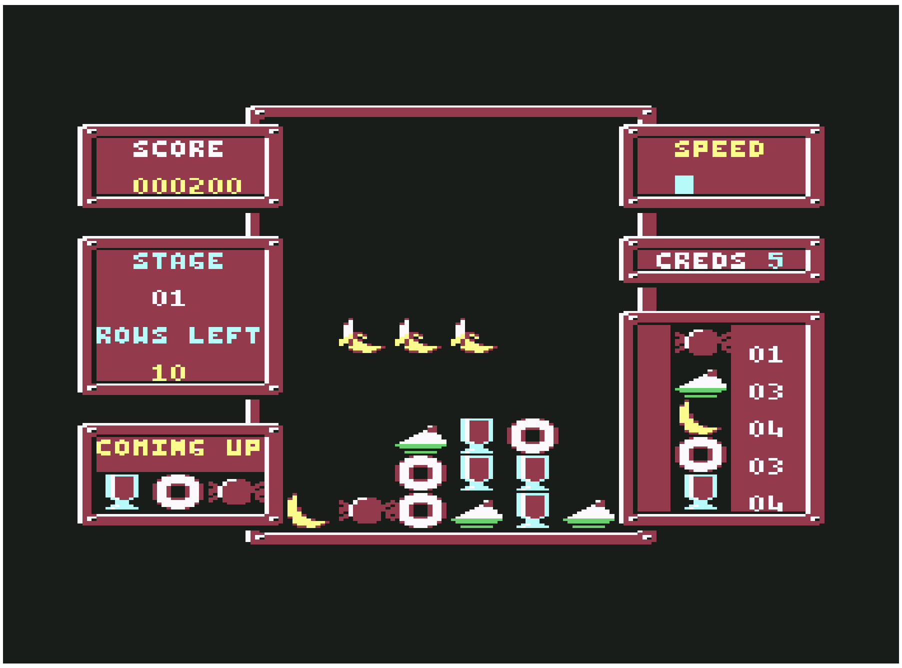


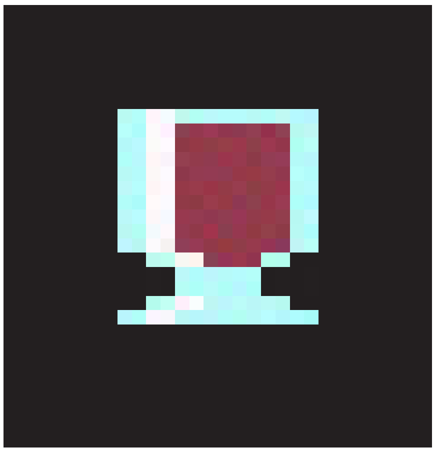
GRAFIKA 5

MUZYKA 7

GRYWALNOŚĆ 6

ZEPPELIN GAMES 1991







Ferie z Fantastyką 2012

wywiad z organizatorem, Pawłem Lachem z Oświęcimskiego Centrum Kultury

To trzeci konwent fantastyczny, który organizowałeś. Jak oceniasz go na tle poprzednich imprez?

Muszę zaznaczyć, że organizowałem wraz z szeroką grupą zapaleńców, bez których by się to przedsięwzięcie nie udało, a imprezę oceniam, jako udaną. Wyciągnąłem pewne wnioski z dwóch poprzednich i dzięki temu udało się poprawić pewne niedoskonałości. Cały czas się uczymy. Niemniej frekwencja, mowa o sobotnim dniu, była najwyższa z dotychczasowych, a opinie uczestników, w bardzo różnym wieku, są pozytywne, więc pozostaje się cieszyć.

Na pewno główną atrakcją były grupy kostiumowe Gwiezdnych Wojen. Co jeszcze cieszyło się zainteresowaniem? Wcześniej było widać duże zainteresowanie Magic: the Gathering, tym razem chyba było mniejsze grono graczy czy to tylko wrażenie?

Ja bym powiedział inaczej - zainteresowanie blokiem tematycznym Star Wars było na tyle duże, że dzieci i młodzież wolała spróbować swych sił w grach związanych z Gwiezdnymi Wojnami, a turniej M:tG był udany i wzięła w nim udział podobna ilość graczy, co ostatnio.

Co z innymi grami?

Nie zabrakło różnych gier bitewnych, karcianych i planszowych. Udało się rozegrać wszystkie LARP-y i sesje RPG. Każdy mógł znaleźć coś dla siebie.

Jak rozumiem, można liczyć, że jeszcze uda się zorganizować podobną imprezę w Oświęcimiu.

Ferie z fantastyką pewnie staną się tradycją. Może zmieniać się ich formuła czy zasięg, ale prawdopodobnie zimową porą miłośnicy fantastyki będą mogli zawsze spodziewać się jakiś inicjatyw skierowanych do nich. Możliwe, że w najbliższym czasie pomyślimy o nowych inicjatywach.

Na pewno o coś chciałbyś rozszerzyć program. Więcej projekcji, panele poświęcone odleglejszym tematom, ale związanym np. z czasami, w których rozgrywają się akcje w książkach czy anime, jakieś konkursy rysunkowe?

Wszyscy w Polsce bawią się w profesjonalne konwenty z niezwykle bogatym programem. Nie wiem, czy chciałbym podążać tą ścieżką. Jeśli ktoś z przyjezdnych uczestników, albo wystawców za coś nas chwali to za atmosferę i pewną spontaniczność. Ale z pewnością z każdym razem będziemy dokładać jakieś nowe elementy, by było inaczej i ciekawie.

Co Ciebie szczególnie interesuje obecnie i interesowało przez lata w fantastyce? Które jej elementy szczególnie? Gry, komiksy, książki?



Dzięki spotkaniom OKF i OKA mogę powiedzieć, że jestem na bieżąco z tematem, który wydawał się jeszcze niedawno zamknięty, czyli z fantastyką. Kiedyś moją pasją był komiks. Dzięki temu, że mam teraz stały kontakt z osobami, które czytują mangę, od czasu do czasu pożyczam coś, co wydaje mi się interesujące. Wydawnictwo „Hanami" wykonuje na tym polu świetną robotę, wydając wartościowe artystycznie komiksy, skierowane do wyrobionego czytelnika. Nigdy nie grałem w gry karciane, a teraz bardzo chętnie siadam do „Veto". Głównie za sprawą moich zainteresowań historycznych. No i „Flames of War". To gra bitewna oparta na realiach historycznych, konkretnie II Wojny Światowej, a także wojnie w Wietnamie. Nie spodziewałem się, że na stare lata zacznę bawić się żołnierzykami :) Choć akurat tym systemem zajmują się głównie ludzie dorośli.

Ponieważ rozmawiamy z myślą o zinie poświęconym Commodore, chciałem jeszcze zapytać o gry komputerowe? Grywasz w coś jeszcze? Wiem, że kiedyś byłeś zainteresowany Amigą?

Tak, ale to były inne czasy i żeby zagrać w coś na kompie, trzeba było spotkać się u kolegi, najlepiej w licznym gronie i zagrać w coś wspólnie. Od czasu do czasu zagram w „Pro Evolution Soccer", dla relaksu, ale temat gier komputerowych nie jest mi bliski.

Jak ten temat wygląda w Klubach?















Z założenia Klub Fantastyki promuje gry bez prądu - wszelkiej maści. Pomysł, by nosić na spotkania klubowe konsole kiedyś się pojawił i szybko upadł, bo przecież pograć w gry komputerowe można zawsze, a do planszowych, czy karcianych potrzeba kompanów, ale oczywiście są wśród nas miłośnicy gier komputerowych także. W przypadku Klubu Anime, to na spotkaniach pojawia się czasem specjalny program do karaoke, czy DDR, specjalne maty do tańczenia.

Dziękuję za rozmowę i zapraszam wszystkich do rubryki „Johnny Przedstawia", w której zamieściłem komiks, który znalazł się na wystawie zorganizowanej przy konwencie.

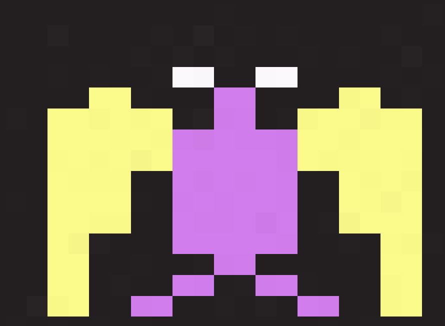
rozmawiał Jan Lorek

Ferie z Fantastyką 2012

To już trzeci konwent fantastyczny, który odbył się w Oświęcimskim Centrum Kultury, dzięki współpracy Oświęcimskiego Klubu Anime i Oświęcimskiego Klubu Fantastyki. Impreza trwała trzy dni (17-19 lutego). Każdego dnia można było wziąć udział w różnego typu grach karcianych, bitewnych i planszowych. Ponadto odbywały się spotkania dla miłośników mangi i anime: konkursy, prelekcje. W sobotę przez cały dzień trwał blok tematyczny dla fanów Star Wars oraz odbyło się spotkanie z przedstawicielami kostiumowych grup Eagle Base i Polish Garrison.

Patrycja Hadryan (Oświęcimski Klub Anime)

EAGLE EMPIRE



Historia, wspomnień czar. Emocje sprawiające, że na chwilę dookoła nie istniał świat. Kosmiczna przestrzeń pochłania jak gąbka wodę, jak ucho muzykę. Każdy chciał tam być, bo Galaga, to słowo, które przyciągało i w inny wymiar zabierało. Czym jest Galaga? To gra, która bez wątpienia stała się bardzo popularna na automatach (arcade) w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych. Została stworzona przez japońską firmę NAMCO. Wiadomo, że jak ktoś lub coś osiągnie sukces, to temat zostaje podtrzymany, a reszta ulega modernizacji. Taka sytuacja miała miejsce w przypadku Galagi i wyprodukowano kolejne wersje tej gry. Posiadacze Commodore 64 oraz pozostałych komputerów domowych niestety nie mogli cieszyć się oryginalną wersją, taką, jaka powstała w 1981 roku na automaty. Jedynie użytkownicy platform: ATARI 7800, NES, MSX, SEGA SG-1000 dostali taka szansę. W 1982-83 roku, powstały na C64 dwie imitacje gry o tym samym tytule. Ich sposób wykonania to tragedia, więc na tej króciutkiej informacji poprzestanę. Minęły trzy lata i pewna firma nosząca nazwę ALLIGATA SOFTWARE uratowała sytuację oraz częściowo wypełniła lukę, spowodowaną brakiem Galagi na C64. Ten dzielny zastępca, to Eagle Empire. Grafiką i pomysłem bardzo przypomina oryginał firmy NAMCO. Gra polega na sterowaniu bojowym statkiem kosmicznym, który musi dotrzeć do opancerzonego i chronionego imperium orła, po to, by zniszczyć złego Bossa. W pierwszym levelu zaatakuje Cię gromada żółtoskrzydłych feniksów, natomiast w drugim, zielonoskrzydłe. Level trzeci i czwarty, to walka z wielkimi orłami, wykluwającymi się z jaj. Wszystkie feniksy, orły są uzbrojone i strzelają w kierunku naszego statku. Piąty etap, to spotkanie ze złym Bossem, który ukrywa się w bazie ochronnej. Potem zaczynamy grę tak, jakby od początku, ale niezupełnie. Zwracaj uwagę na punkty zbierane podczas walki, ponieważ za 10000 ptk. otrzymasz dodatkowy statek, za 30000 kolejny, a za 50000 następny itd. Opcja fire + dół (joystick, klawiatura) daje dwu sekundową osłonę naszego statku, przydatne w trudnych sytuacjach. Uważam, że Eagle Empire całkiem dobrze poradził sobie z zastępstwem Galagi. Grafika, efekty dźwiękowe oraz konstrukcja gry są w dobrym oldschoolowym klimacie. Przekonajcie się sami. Kończę opis i zmykam jeszcze trochę pograć.

Komek

Alligata Software 1984





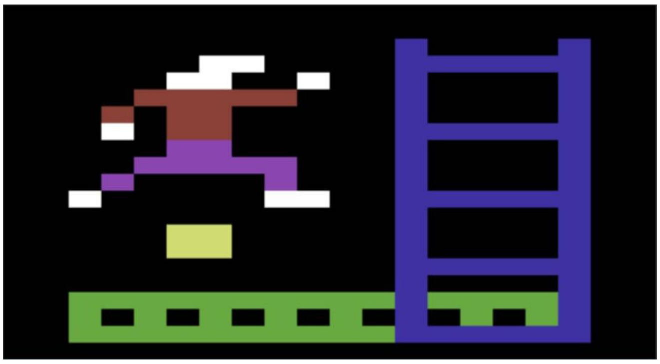


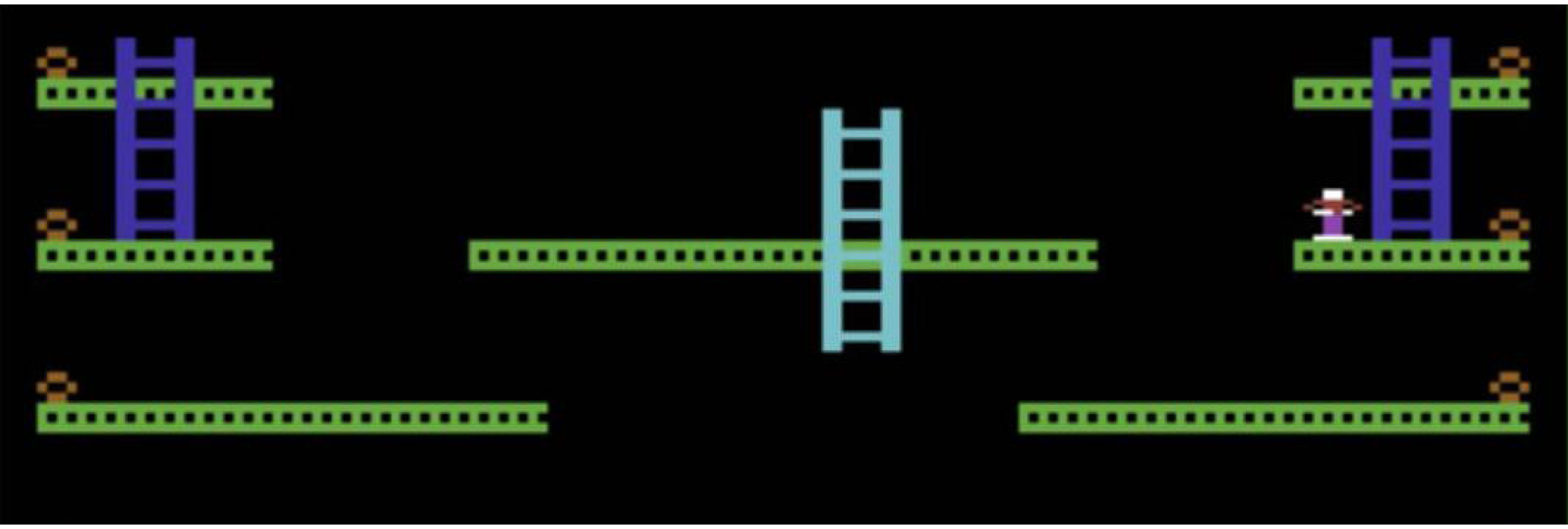
Jumpman Junior

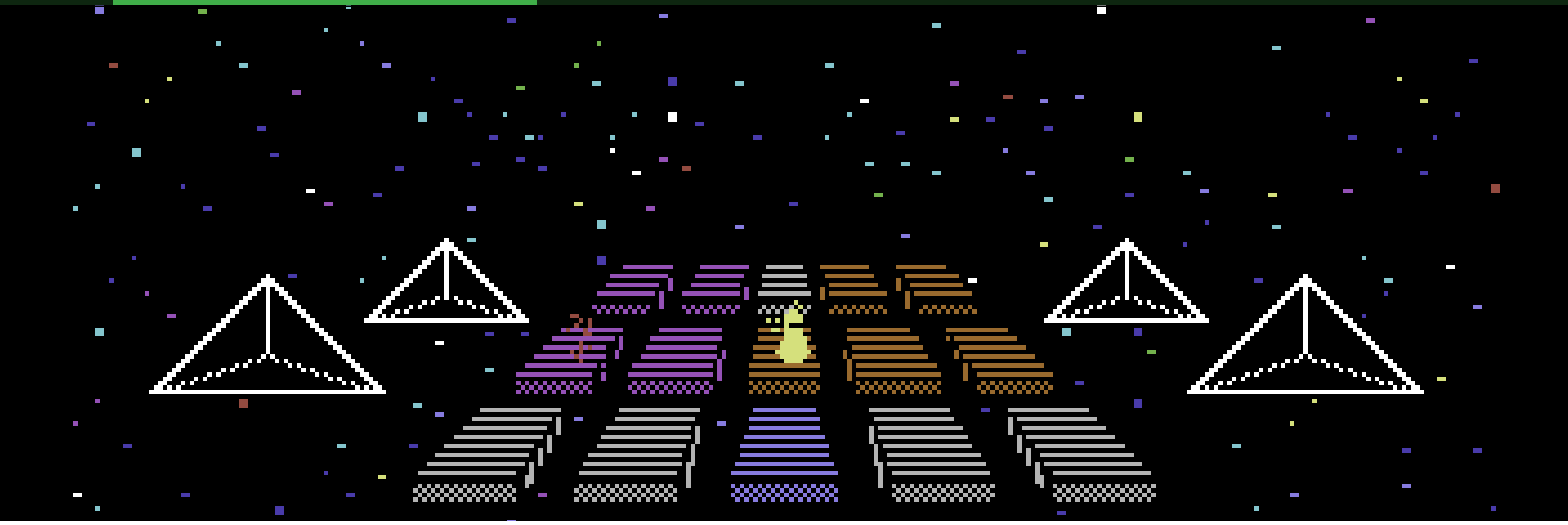
A teraz czas na prawdziwego klasyka, z bogatego gatunku gier platformowych. Pierwszy kontakt z JJ miałem u kolegi. Graliśmy w to ostro na jego małym Atari. Na wieść, że gra nie jest dostępna tylko na „wrogiej" platformie ucieszyłem się bardzo. Jak na jej wiek przystało jest oszczędna graficznie, czyli jednolicie czarne tło, na pierwszym planie kładki i różnego rodzaju łączniki do przemieszczania się . Dźwiękowo też skromnie. Proste pi-tu, pi-tu w trakcie zmagań. Dźwięki nie powalają na kolana. Pomiędzy planszami troszkę więcej się dzieje w tej kwestii. Jumpman, bohater gry, manifestuje swoje zadowolenie i gotowość w dosyć charakterystyczny sposób. Wkracza ochoczo, ślizgiem, na kolejny etap w trakcie odgrywania melodii. To bardzo prostackie melodyjki, jednak wpadają w ucho. Ludzik, bo inaczej nie można nazwać Jumpmana, składa się, tak na oko, z kilkunastu pikseli. To też nie nastraja pozytywnie. Mimo to, gdy tylko ruszymy z miejsca zobaczymy, że jest on dosyć pociesznie animowany. Onegdaj, wszystkie wymienione cechy gry, absolutnie nie przeszkadzały nam w dobrej zabawie. Grając we dwójkę mieliśmy niezły ubaw, gdy rywalowi powinęła się noga i jego Jumpman, z gracją pijanego mistrza, staczał się na sam dół planszy. Cel gry jest nieskomplikowany, a droga do celu już taka nie jest :) Nie ma lekko. Musimy jak najszybciej oczyścić planszę z kryształków, uważając na wszelkiej maści „przeszkadzajki". Każdy nowy etap to nowe wyzwanie i niewątpliwa niewiadoma. Odkrywamy co, tym razem, czyha na biednego Jumpmana. Mogą to być np: strzały znikąd, inteligentna lawina, która podąża za JJ-jem jak cień, lub będziemy zmagać się z huraganem, który zawsze wieje w oczka naszego młodszego skoczka. Animacja upadku Jumpman-a wymiatała w czasie świetności gry. Chyba nikt nie upadał tak jak on. Etapy, pomimo zastosowania prostych środków, są pomysłowo zrobione. Dodatkowo możemy dobrać prędkość rozgrywki, odpowiednią do swoich umiejętności. I zagrać w maksymalnie cztery osoby. Dobra zabawa gwarantowana.

SM.

Epyx 1983





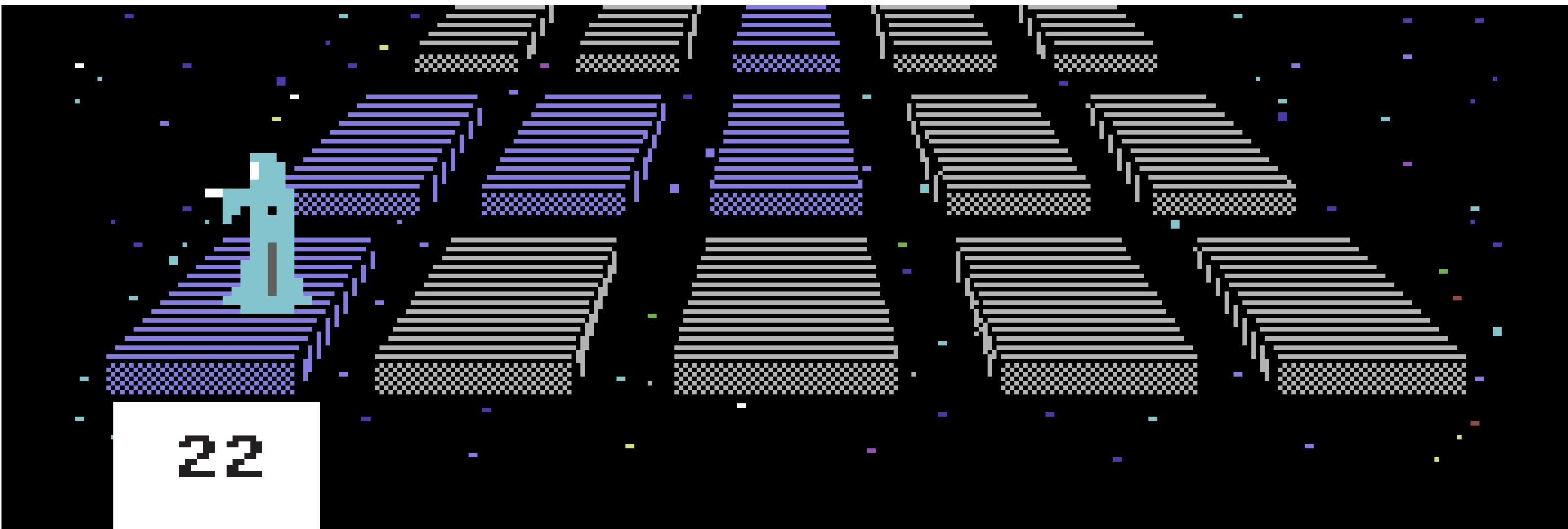


Silicon Warrior, 1983

W bieżącym wydaniu Komody przyjrzymy się kolejnej grze wydanej w pierwszym, tym jakby pionierskim, okresie życia naszego komputera. Mowa o Silicon Warrior z roku 1984. Zdecydowaliśmy również, że dział Dinozaury zmieni nazwę na Mid 80', a w każdym wydaniu naszego magazynu opisywać będziemy tu grę napisaną przed końcem roku 1985. Postaramy się odkurzyć kilka perełek z tamtych lat, bo gry wtedy tworzone zbliżają się już do swojej trzydziestki...

Firma Epyx (pamiętacie jeszcze tą legendarną w latach osiemdziesiątych markę? To wydawca Impossible Mission, Summer Games, IK (i dziesiątek innych wspaniałych gier...) zaprasza nas na wędrówkę w czasie do roku 2084. Agresywny rozwój Doliny Krzemowej (ang. Silicon Valley, stąd nazwa gry) pchnął korporacje IT w kierunku zupełnie nowego wyzwania: zdobycia informacji na temat budowy Super Komputera Dziesiątej Generacji wynalezionego przez Syborgów - futurystyczną rasę nadludzi. Sekrety struktury tego przepotężnego komputera, który uznaje się za istotę o niezmierzonym wręcz poziomie sztucznej inteligencji, będą nagrodą dla zwycięzcy niezwykłych, osadzonych w przestrzeni kosmicznej, zawodów. Stowarzyszenie Ziemskich Władz Nowych Technologii, podobnie jak kilka innych odległych cywilizacji, wydelegowało więc swoich najzdolniejszych wojowników, aby stanęli w szranki w futurystycznej bitwie, której stawką jest siła obliczeniowa, nigdy wcześniej nieosiągalna dla naszych ziemskich braci.

Biorąc do ręki joya stajesz się przedstawicielem naszej planety w walce o rozkwit nowej ery ludzkiej technologii, jak patetycznie motywują nas sami twórcy gry. Twoim zadaniem będzie pokonanie przeciwników poprzez zaprogramowanie





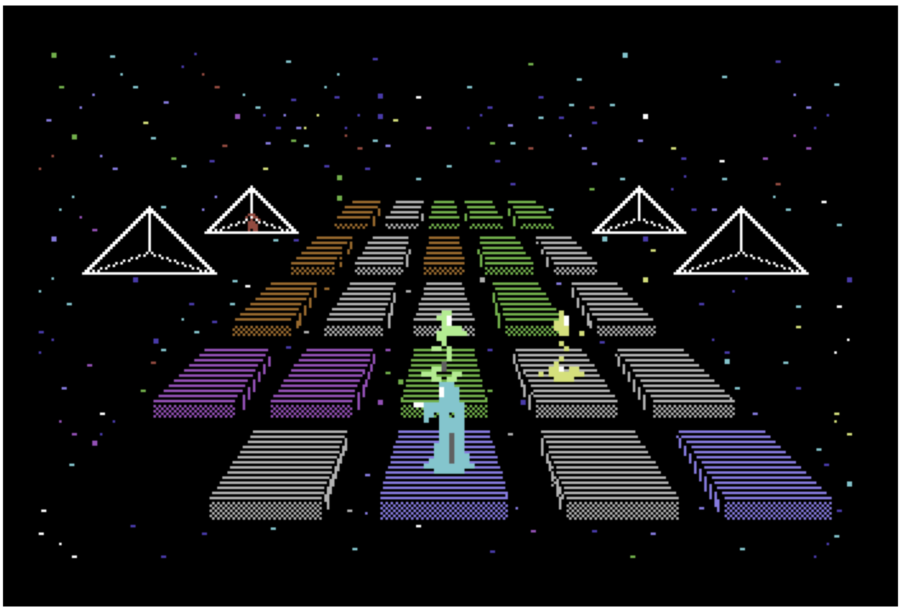
w jednej linii pięciu chipów kosmicznego komputera. Pamiętacie kółko i krzyżyk katowane przed laty do znudzenia w szkolnych ławkach? A Gomoku, w którym należy skreślić w jednej poziomej, pionowej lub przekątnej linii pięć kolejnych punktów? Właśnie na tej prostej idei bazuje Silicon Warrior. Gra jednak, a właściwie odniesienie w niej zwycięstwa, nie jest już taką prostą sprawą. Komputerowy AI jest całkiem solidny, a w przeciwieństwie do klasycznego Gomoku, raz zajęte pole może zostać odebrane. Gra rozwija się więc w kierunku stopniowego zajmowania własnych pól, przy jednoczesnym odbieraniu strategicznych chipów przeciwnikowi. Warto dodać, że proces zajmowania pojedynczego chipa w stosunku do prędkości poruszania się po pseudo-trójwymiarowej siatce jest stosunkowo długotrwały, łatwo jest więc w odpowiednim czasie przenieść się w sporne miejsce.

Standardowa plansza 5x5 to jednak nie wszystko - dodatki do niej wprowadzają nową jakość, ale i nowe strategie gry. Autorzy gry wprowadzili więc: czarne dziury (jeden z 25 chipów losowo znika z planszy pochłaniając na chwilę stojącego na nim gracza), lasery (zawodnicy mogą strzelać zmiatając przeciwnika z całej linii pól) oraz tarcze (chroniące od ognia lasera). Zabawa staje się wówczas trochę nieprzewidywalna i jeszcze bardziej wymagająca. Aby wygrać całe zawody, o których rozpisałem się trochę w pierwszym paragrafie, będziemy musieli przejść wszystkie kolejne kombinacje plansz, w każdej grając do 5 zwycięstw. Oczywiście możemy również zagrać z inną osobą, a także odpalić grę z większą ilością graczy, np. 2 ludzi i komputer, bądź my i 3 Commodorki. 25 pól na 3 uczestników to chaos, trudny i bardzo wciągający.

Na koniec trochę ciekawostek, które zawsze będę się starał wynajdować do naszych mid 80's. Za pierwszą wersję grę odpowiedzialny jest Jim Connelley i jego studio developerskie The Connelley Group. Jim był jednym z założycieli Epyxu, jednak z biegiem lat postanowił odejść z korporacji i ponownie zbudować coś od zera. Zabrał więc kilku swoich najlepszych programistów i rozpoczął pracę nad pierwszymi tytułami. Epyx, swoje pierwsze dziecko, uczynił jednak wydawcą nowych gier. W późniejszych latach Jim doradzał jeszcze ludziom z Activision. Konwersja natomiast jest dziełem Johna Marvina. Silicon Warrior znany jest również pod alternatywną nazwą - Silicon Syborgs, pod którą to gra została po raz kolejny wydana w 1988 roku na kartridżu Super Games, obejmującym również takie klasyki jak Colossus Chess i International Football. Wydana rok wcześniej wersja na Atari nosiła tylko pierwszą z tych nazw. Twórcy osadzili grę w roku 2084, co jak łatwo zauważyć, stanowiło dokładnie okres stu lat po premierze. Dzisiaj mamy już tylko nieco ponad 70 lat do tej magicznej daty, pewnie młodsi czytelnicy Komody będą mieli szanse zagrać w Silicon Warrior w roku 2084 ;)

Tomxx

Epyx 1984



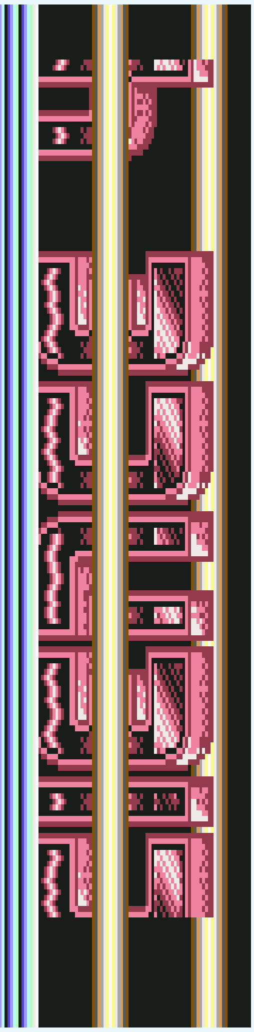
Demo Express

Minimoog



A Fast Hack

Hm… cóż to za postać z kosmosu zdobi to demo? Nie wiem. Wiem za to, że twórcami dema „A Fast Hack" z 1987 są Aze, Jzz, 4042, Lonzo, Fred, Iznogout i The Znobb, czyli w skrócie The Vikings. Obrazek – enigmatyczna postać – jest nawet ładny. Najlepiej ogląda się go z daleka, choć z bliska też warto mu się przyjrzeć. Autorzy dali nam do wyboru kilka „muzyczek" – dwie dłuższe, pozostałe (też dwie) są za to krótkimi odgłosami. Pomimo takiego ogromu muzycznego istnieje jedna poważna wada – muzyka jest za prosta (zaledwie dwa kanały – melodia i skromny akompaniament), co utrudnia rozkoszowanie się demosem. Ale cóż, nic nie jest doskonałe…



16 Years Of Silence

16 lat ciszy… taką nazwę nosi demo z cyklu „Science 451", które jest wyjątkowo świeże – powstało 31 marca 2005 roku. Składa się z dwóch części: intra, wykonanego przez Glerka oraz z części głównej. W obu częściach towarzyszy nam ładna muzyka, o dobrej budowie, ładnych melodiach, więc nie będę nic zarzucał. Oprawa ta jest dziełem Amoka (czy Amoku?) Drake'a oraz V42. W pierwszej części występuje tekst, którego prędkość można sobie dostosować joystickiem portu drugiego. W tekście występują ruchome czaszki oraz skaczące kropki. Ciekawa alternatywa dla nudnych wiadomości. Na górze lata bardzo płynnie i ładnie tytuł demosa. Po naciśnięciu klawisza „alt" przenosimy się do drugiej części. Tam na górnej części mieni się różnymi barwami napis „Science 451". Poniżej jest tekst statyczny, który (prawie do rytmu) również mieni się różnymi barwami. Jeśli chodzi o wady wymieniłbym fakt, że obecność białego koloru trochę utrudnia odczytanie treści tekstu. Ogółem demo jest ładne i zostało poprawnie wykonane.





Character Demo

Każdy miewa w życiu chandrę. Kłopotem jest wtedy „wyprowadzić się" z nierównowagi i znowu wstąpić na „połacie spokoju". Chociaż ja znam jeden świetny sposób. Uruchamiamy Commodorka, po czym wciskamy do magnetofonu kasetę z „Character Demo". Czekamy chwilę i jest. Demo nie jest szczególnie ruchliwe, na dolnej części ekranu lekko trzęsie się logo formacji The Vikings. Na środku przesuwają się zielone napisy z pozdrowieniami wikingów Aze i Jzz – autorów demosu. Napisy może kontrastują z czarnym tłem, jednak czasami można mieć kłopot z odczytaniem ich treści. Na górze mienią się różnymi kolorami dane o demosie. Muzyka, która okrasza całą kompozycję skromnego obrazu, jest bardzo przyjemna dla ucha i, co dla wikingów charakterystyczne, krótka i prosta – zawiera lekką perkusję, bass, kilka akordów w tle oraz melodię. A co to ma wspólnego ze złym humorem? Właśnie to, że słuchając błogiej, dającej przed oczami obraz letniego, łąkowego pejzażu, muzyki, czytając treść tekstu i kiwając się wraz z logo „The Vikings" można uspokoić się i polepszyć swoje samopoczucie.



Amiga Demo

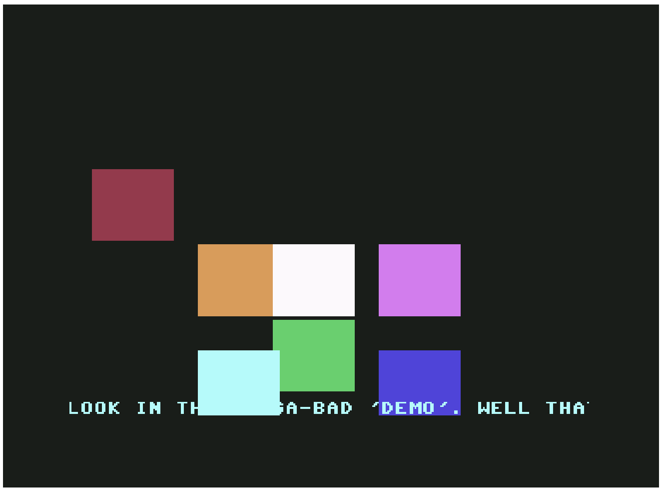
Co od razu można spostrzec, że to demo nawiązuje do innego Commodore'owskiego komputera – Amigi. Gdy demo już pojawi się na ekranie w oczy rzuca się helikopter, który znajduje się na amigowym ekranie. Cały obraz dema jest bardzo ładny i nie mam nic do zarzucenia. W tym samym miejscu przesuwa się tekst z podziękowaniami i danymi do użytkowania demosa. Jakimi danymi? Twórca „Amiga Demo" opatrzył każdy (no, prawie każdy) klawisz klawiatury w melodię –krótką, lub długą. Wszystkie utwory wykonane są bardzo ładnie, bez samplingu. Wśród nich rozpoznamy doskonale znane kompozycje od Mozarta, Marsylianki, „O, Tannen Baum" po hymn Niemiecki, czy klimaty greckie. Demo wykonał The Beast w roku 1987. Można powiedzieć, że '87 był obfitym w tego typu atrakcje rokiem. Ostatecznie mogę rzec, iż „Amiga Demo" jest produkcją bardzo schludnie wykonaną i wartą poświęcenia na nią czasu. Można bawić się i śmiać przy słuchaniu muzyki wchodzącej w skład dema i podziwiać, jak zawsze nieodzowny, obraz i czytać tekst – słowem zachwycać się owocem pracy The Beast.



Electric Café



Dla słuchaczy muzyki elektronicznej tytuł nie jest obcy: taką nazwę nosi album prekursorów techno – niemieckiej formacji Kraftwerk – zatytułowany właśnie „Electric Café". Muzyka, zawarta w demosie jest krótkim, zaloopowanym (ciut nieumiejętnie) fragmentem utworu „Boing boom tschak" (po tytule widać, że to zespół niemiecki). Cały dźwięk, który szacując trwa jakieś 5 - 7 sekund (to – jak na sampler – długi czas) i ma jakość do… przebolenia. Oczywiście, zamiast słuchać kiepskawej jakości sampli, puściłem sobie całą płytę z odtwarzacza, bo mam Kraftwerk w swojej kolekcji muzycznej. Ale mniejsza o to… Jak widać, na środku, po całej możliwej przestrzeni latają dwie głowy. Teraz dwie sprawy o głowach dla niewtajemniczonych: głowy dla tego, że na okładce widnieją grafiki trójwymiarowe (nie jakaś podróba, naprawdę 3D, nie wiem, jak się to udało w 1986 roku, ale „grafiki przyszły z ameryki") głowy muzyków z grupy zwrócone w różne kierunki. Akurat twórcy – Ash i Dave – nie pomyśleli o tym, że głowy w demosie są dwie, a muzyków czterech i to czterech różnych. A oni zrobili jednakowe głowy, najprawdopodobniej Ralfa Hüttera. Na górze demosa jest napis „Electric Cafe", który lekko miga, na kształt neonu, natomiast na dole wiadomość od autora. Produkcja nawet schludna, ale dwie głowy i krótki sampling mogą przynieść wiele wątpliwości.



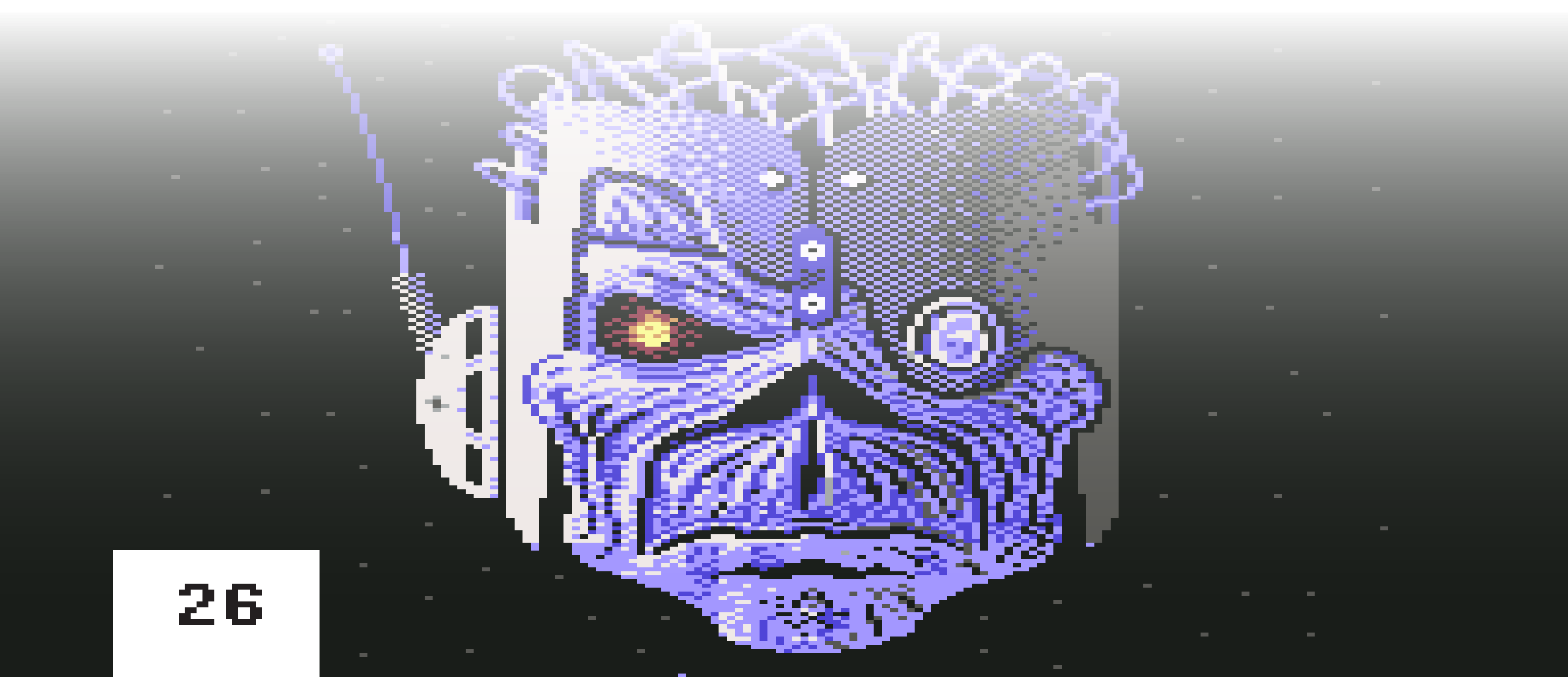
Safe Deposit 2

Depozyt Bezpieczeństwa 2, bo taki jest tytuł w tłumaczeniu na polski, jest świetnym demosem, jeżeli chcemy się rozgrzać na dyskotekę, lub coś w tym rodzaju. Rok 1987 zaowocował w grupie 4042 demem Safe Deposit 2. Na pierwszy rzut oka nic interesującego nie zauważamy. Sam autor stwierdza, że „to jest najbrzydsze demo, jakie kiedykolwiek powstało na tym świecie". Jeśli wypowiada się o obrazie, zgadzam się z nim. Latające, różnokolorowe kwadraty nie są ciekawe. Ale został nam dźwięk. Tutaj mamy do czynienia z czymś „wysokopoziomowym". Pierwej leci skromna melodia z równie skromnym akompaniamentem. Później jednako, muzyka się rozkręca. Wchodzi solo – sequence bardzo dobrze imitujące brzmienie gitary basowej, na której wykonawca gra metodą pick (uderzanie o strunę kciukiem), następnie melodia – bardzo miła i energiczna – może przypominająca gitarę (?). Kompozytor wykazał się umiejętnością tworzenia efektów, które pojawiają się w przerwach w melodii, albowiem dorównują najlepszym syntezatorom, a nawet ludzkiej mowie! Bardzo ładny loop, tak na dobrą sprawę nie spostrzegamy, kiedy utwór zaczyna się od nowa. Sumując – Safe Deposit 2 (gdzie 1?) jest bardzo dobrym demem, porusza z krzeseł i ujmuje swą chwytliwą muzyką. Polecam!

Star Wars

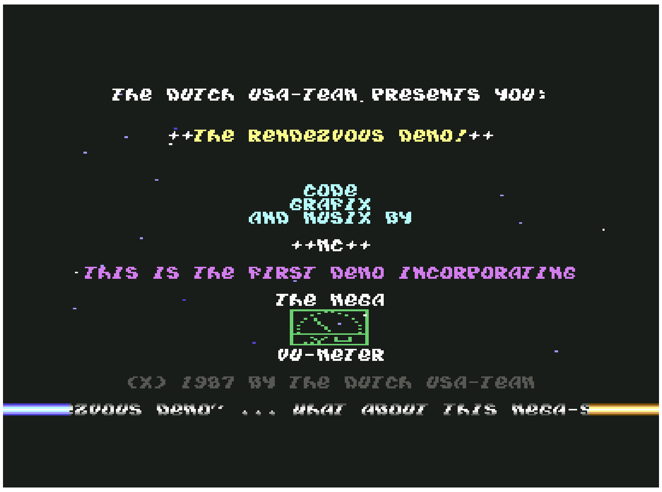
„Niech moc będzie z wami"! Na pewno wśród czytelników znajdą się osoby, które zachęci tytuł tego demosa. Tak, to nic innego, jak kultowe „Gwiezdne Wojny"! Niestety, cała konstrukcja demosa nie jest tak wspaniała jak filmy i książki, do których odnosi się produkcja. Nie ma tu wiele ciekawego. Nawet wiadomość, która składa się głównie z podziękowań i tekstu „nie wiem, co napisać dalej" na końcu treści, jest krótka i niezachęcająca. Muzyka, która zdobi owe demo jest bardzo krótka (pozwoliłem sobie zmierzyć czas jej trwania i wyniosła ledwie 52 sekundy), bez loopu i bardzo uboga (uboższa niźli w produkcjach Vikingów) - składa się zaledwie z melodii i „nieartystycznego" akompaniamentu. Ciekawe może być zastosowanie samplingu, bowiem po naciśnięciu klawisza „2" pojawia się w okropnej jakości zdanie: „Niech moc będzie z tobą!", czyli „The Force will be with you!". Przyznam, że z trudem odgadłem treść samplowanego zdania. Według mnie demo zasługuje na ocenę „2- ", bardzo się zawiodłem. Po nazwie demosa oczekiwałem czegoś lepszego, równie gwiezdnego, jak produkcja Georga Lucasa. Tu można skorzystać z przysłowia, że „książki nie ocenia się po okładce".





The Monster Demo

Kolejna produkcja 4042. Już od początku, usłyszawszy pierwsze dźwięki, mało nie wybuchłem śmiechem, brzmi iście cyrkowo i nie mam nic do zarzucenia. Autor w wiadomości dodał, iż „muzyka do której tańczysz" pochodzi z gry „Dart 180" firmy Mastertonic. To również wywołało u mnie uśmiech na twarzy, chociaż może nie tyle uśmiech, co gromkie zaśmianie się. Wcześniej wspomniany tekst pojawia się w bardzo ciekawy sposób – na gwiazdkach. Odpowiednia kombinacja gwiazdek kontrastowego koloru tworzy litery, wyrazy, zdania… Jednak to nie koniec atrakcji. Po naciśnięciu klawisza „alt" przechodzimy do kolejnego okna, które po chwili przenosi nas przed oblicze dziwnego clowna. W tej sekcji łatwo można zauważyć odmienny kształt pikseli – zamiast prostokątnych, są kwadratowe (dobrze, że nie trójkątne, choć od 4042 mógłbym się tego spodziewać). Postaci clowna towarzyszy mroczna muzyka i rozważanie na temat enigmatycznego wyrazu „blurp", dobywającego się z ust wesołka (oczywiście to nic innego, jak onomatopeja beknięcia). Przyznaję, że formacja 4042 pokazała się w pełni sił i produkcja wyszła znakomicie



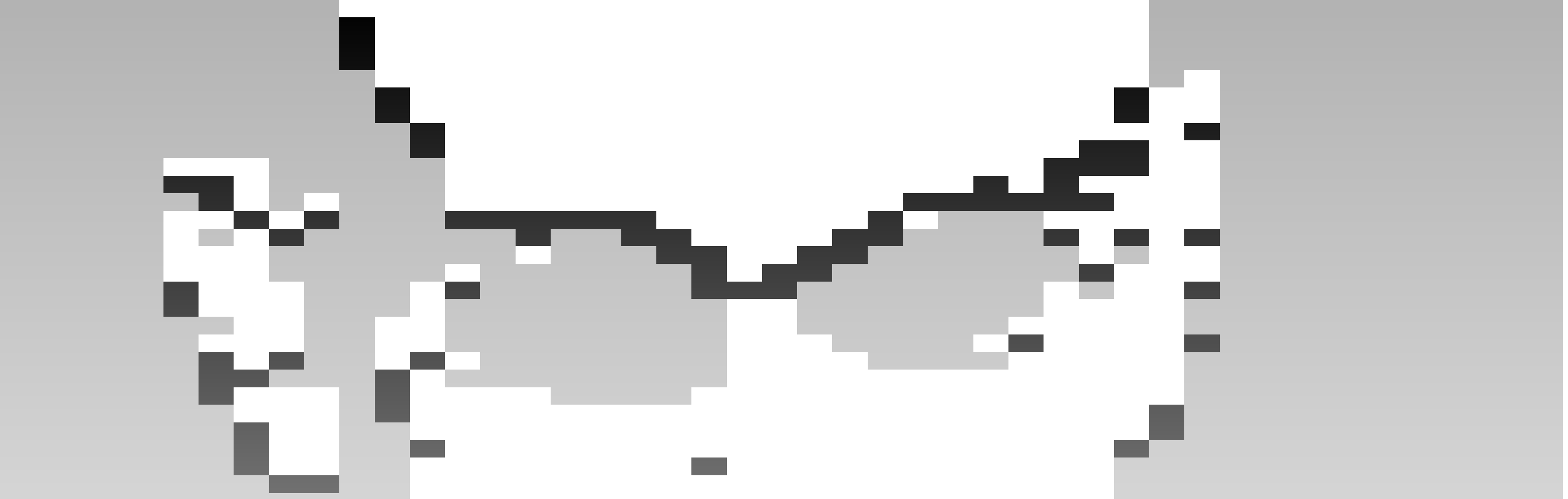
The Rendez – vous Demo

Każdy elektronik poznaje tytuł „Rendez – vous" bez mrugnięcia powiekami: znowu mamy styczność z Jeanem Michaelem Jarrem! „NC" wykonał kawał dobrej roboty. Demo bardzo dobrze przedstawia się graficznie. W tle latają kolorowe gwiazdki, niczym z gry „Galaxian", z piękną płynnością i oddaniem w zupełności perspektywy. Demo to składa się prawie tylko z napisów. Wśród nich łatwo rzuca się w oczy nowatorski VU – meter (często używany w muzyce do przedstawienia natężenia decybeli lub w prądownictwie, do natężenia prądu, czy innych bardziej rozległych rzeczy). Muzyka to, jak już wspomniałem, bardzo łatwy do wychwycenia utwór J. M. Jarre'a „The Forth Rendez – Vous" (czwarta randka). Dźwięk ładny, może z lekka ubogi, ale nie rani to uszu słuchacza. Ogółem rzekłszy, „The Rendez – vous Demo" jest solidnym, schludnym demosem i z pewnością przypadnie każdemu fanowi Jeana Michaela Jarre'a.



Zoolook

I znowu Jean Michael Jarre. Do tej pory pokazałem dobre produkcje z muzyką tego instrumentalisty. Jednak tutaj mamy przypadek przedstawiciela demo – sceny, który hańbi jej imię. Gdy uruchamiamy program, nic złego nie widzimy, ani nic złego nie słyszymy. Tutaj autor wykazał się nawet kreatywnością i umiejętnościami. W tle ruszają się różnorakie linie krzywe, przed którymi to zmniejsza się, to rośnie biały kontur kwadratu. Po chwili zaczyna przesuwać się tekst napisany bardzo oryginalną czcionką. Wszystko upiększa ładna muzyka. Ale nie to jest sednem tego demosa. Wystarczy wcisnąć klawisz alt, aby zaczęła się totalna mordęga. Pojawia się ubogi w barwy, posiadający bowiem tylko szare tło i białe napisy, ekran. Po chwili z głośników wydobywa się skrzek, bowiem inaczej tak raniącego uszy dźwięku nie można nazwać. Od razu poznajemy w nim utwór z płyty „Zoolook". Jednak długo nie da się tego słuchać, martwię się bowiem o swoje uszy (jakość jest mniej więcej podobna do muzyki z gry „Minima Reloaded"i). Tak okropnego samplingu nie słyszałem jeszcze nigdy wcześniej (pomijając jego długość, ale to już wina ograniczonych możliwości technicznych Commodorka). Jak już powiedziałem, obraz jest ubogi. Jakąś ciekawością jest własnoręczne przesuwanie tekstu za pomocą joysticka portu drugiego. Kolejną atrakcją jest, co autor napisał w tekście, możliwość przyspieszenia szybkości odtwarzanego samplu. Demo omijać szerokim łukiem, chyba, że słoń nadepnął komuś na ucho, a z oczu „gdzieś po drodze tylko trzaski".



Sławomir Łosowski – leader legendarnej grupy KOMBI, świetny klawiszowiec z ponad 40 – letnim twórczym doświadczeniem. Formacja KOMBI wprawdzie nie istnieje, ale muzyk po kilku latach nieobecności wrócił do muzyki, koncertowania i na rynek muzyczny. Tworzy muzykę swobodną, opierającą się o pop – rock, jednak szerokie wykorzystanie syntezatorów analogowych zamienia go w elektronika. Oprócz komponowania, przelewa swoje myśli rysunkiem (umiejętność zapewne po ojcu). Gra koncerty plenerowe, z darmowym wstępem, które są niezwykłymi widowiskami. Jego syn jest wybitnym perkusistą. Pan Łosowski na co dzień prowadzi firmę nagłośnieniową SL – SOUND. Swego czasu używał komputera Commodore 64.

Czy współpraca z Commodorem była łatwa i przyjemna? Co zapadło Panu w pamięć?

Z tego, co pamiętam to nie miałem specjalnych problemów z obsługą tego komputera. Trzeba pamiętać, że używałem go jedynie jako platformy do oprogramowania firmy Steinberg, które wraz z interface było sequencerem MIDI. A w pamięci mam przede wszystkim aferę na granicy pomiędzy Berlinem Zachodnim a NRD kiedy mój manager zaniósł kartony i fakturę do zachodnich celników w celu odzyskania podatku VAT, a ci na początku odmówili zgody na wywóz komputera z Berlina Zachodniego. W państwach NATO był zakaz wywozu nowoczesnych technologii do krajów komunistycznych. Po długich negocjacjach w końcu puścili i odjechałem do Polski.

Komputer ów miał kilka sposobów wymiany danych. Z którego z nich pan korzystał – z kaset czy dyskietek?

Korzystałem tylko z dyskietek.

W muzyce KOMBI nie słychać było ośmiobitowych brzmień. Jakie było więc zadanie Commodore'a?

A to ciekawe pytanie, bo po czym można poznać w muzyce brzmienia ośmiobitowe? To chyba jakaś nowa świecka teoria o lasach tropikalnych na biegunie i wiewiórkach jeżdżących na rowerach. Ja przynajmniej tego nie słyszę. W mojej muzyce z okresu KOMBI akurat jest mnóstwo brzmień ośmiobitowych, tyle że nie z komputera Commodore, a z samplera Mirage[1]. A co do zadania dla tego komputera to w pierwszej odpowiedzi już to wyjaśniłem. Był to tylko sequencer MIDI, czy też inaczej mówiąc rejestrator wielośladowy MIDI.



Którego oprogramowania muzycznego Pan używał?

Steiberg.

Który z syntezatorów współpracował z Commodorem, czy może działał samodzielnie?

Przede wszystkim nagrywałem w MIDI basy syntezatorowe (np. Multimoog, Yamaha DX7, Midi bass), perkusję elektroniczną Roland itp.

Czy ów komputer dawał Panu muzyczną satysfakcję?

---

1 Pan Sławomir zapewne nie miał na myśli nieokrzesanych fal, a o ośmiobitowy sampling.

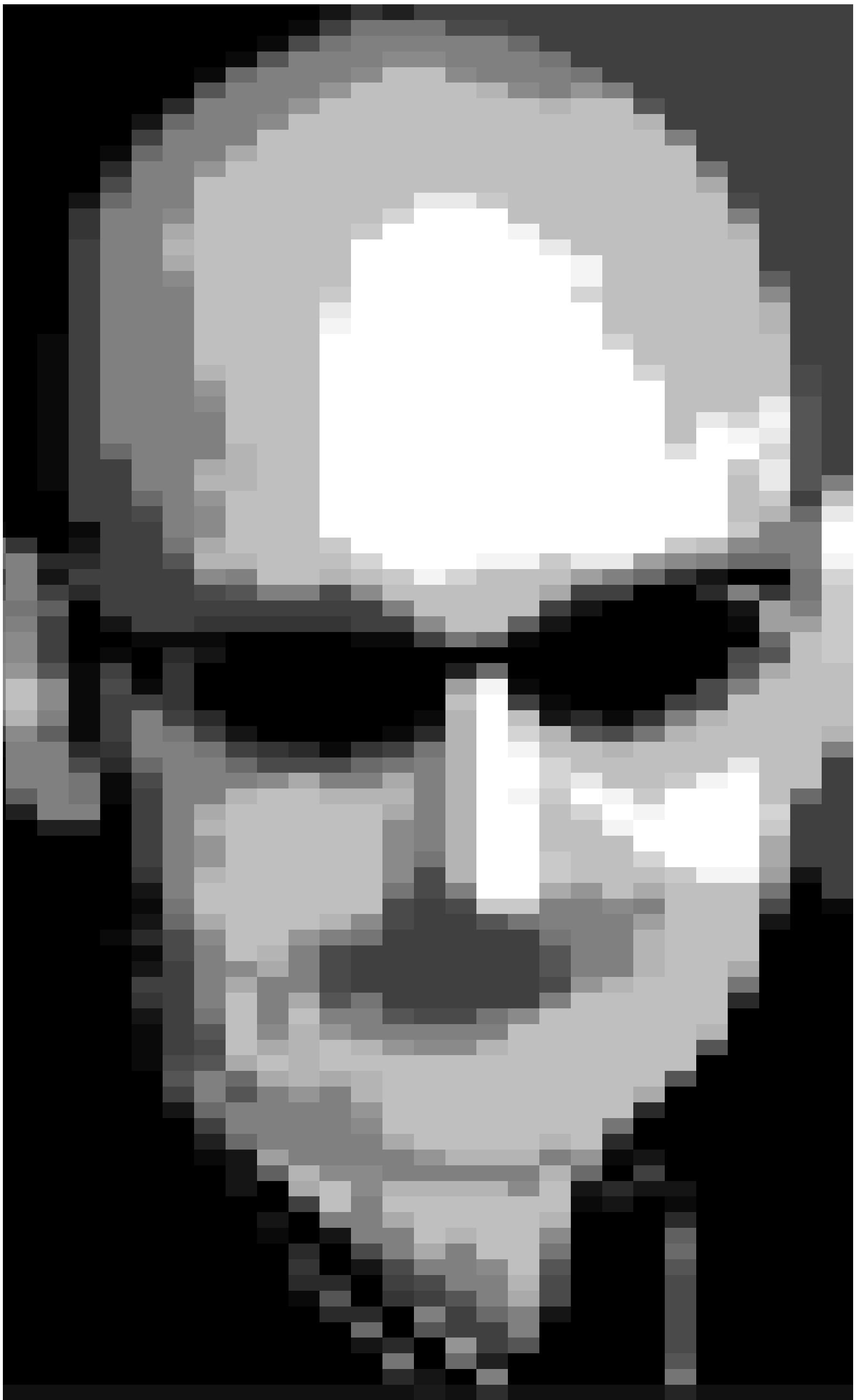
Komputer to warsztat pracy, jest od roboty a nie od satysfakcji, nawet muzycznej. Było to po prostu narzędzie i w tamtych czasach spełniało moje oczekiwania.

Nigdy nie jest tak, że wszystko zawsze wychodzi dokładnie, jak zostało to zaplanowane. Czy często Commodore 64 sprawiał panu problemy i odmawiał współpracy?

Owszem, miał problemy w sali Teatru Wybrzeże w Gdańsku, gdy na skutek, jak myślę, silnych pół magnetycznych dostawał jakiegoś kaszlu i kataru. Ale to było jedyne miejsce gdzie się burzył.

Czy „po godzinach" pozwalał Pan synowi zabawić się komputerem? Jakie i czy miał pan jakieś gry w zanadrzu?

Tak, syn przeszedł inicjację jako gracz komputerowy na Commodore ale szybko zorientowałem się że nie tędy droga i dyskietka pofrunęła w niebyt. Chociaż pamiętam, że symulator samolotu był dość intrygującym programem. Sam też próbowałem startować, latać i lądować. Ale gry były wtedy dla nas niewskazane, bo zabierały czas na muzykę, więc dokonaliśmy cięcia. Zaraz potem syn zaczął uczyć się obsługi mojego oprogramowania i robić pierwsze kompozycje. Niektóre z nich znalazły się na naszym albumie „Nowe narodziny" (właśnie wychodzi reedycja).



Czy korzysta pan z Commodore-'a teraz? Jeśli nie, to czy (jeśli wynika to z przymuszenia) chciałby pan go używać?

Kiedy na rynku pojawiło się oprogramowanie C-lab – Notator na platformę Atari ST zakończyłem pracę na Commodore 64. Udało mi się wtedy go komuś odsprzedać a dyskietki dopiero parę lat temu wyrzuciłem do śmieci.

Czy C64 był pierwszym komputerem w Pana życiu?

W znaczeniu komputera jako komputera tak, ale miałem już nieco wcześniej instrumenty, w środku których były komputery zaprzęgnięte do konkretnych potrzeb danego instrumentu. Chociażby wspomniany Ensoniq – Mirage. I była to wtedy technologia użyta także w promach kosmicznych.

Jak ocenia pan produkcję, jaką jest Commodore 64?

Myślę, że w tamtej epoce był to bardzo udany produkt. Dzisiaj byłby on dla mnie niestety zupełnie nieprzydatny. Natomiast używam nadal komputera Atari ST. I tego się chyba nie pozbędę do końca moich dni. Obsługuje mi wspomniane oprogramowanie Notator. I nadal nagrywam klawisze do MIDI wykorzystując ten zabytek mimo, iż posiadam wielkiego Apple'a z programem Pro Tools.

Zapraszam na stronę:
www.losowski.pl

Minimoog



Śladami przeszłości

Niewiele rzeczy wokół nas wciąż wygląda tak samo jak przed 20–30 laty. Wystarczy wyjrzeć przez okno, aby utwierdzić się w przekonaniu, jak mało to, co dziś widzimy, przypomina obrazy z naszego dzieciństwa czy młodości.

Są jednak miejsca, w których czas, jak się wydaje, zatrzymał swój bieg. Na przekór logice miejsca te oparły się fali zmian, napływowi nowoczesności i kaprysom mody. Z niemałym zdziwieniem odkryłem, że jedno z takich miejsc – niegdyś bardzo ważne dla dawnych miłośników komputerów, a dziś prawie zupełnie zapomniane – znajduje się w samym centrum mojego miasta.

Przy ruchliwej ulicy, w długim ciągu sklepów, na tle barwnych, przyciągających wzrok witryn zwraca uwagę swoją zwyczajnością przybrudzona szyba z wyblakłym napisem: „xero – usługi introligatorskie – pieczątki – wizytówki". Żaden tropiciel śladów przeszłości nie mógłby przejść obojętnie obok tak kuriozalnego miejsca, które pod naporem współczesności zdaje się kurczyć i zanikać.

Będąc w środku, odnosi się nieodparte wrażenie, że sklep i jego fasada pozostaje w doskonałej harmonii: zewnętrzna oprawa, zupełnie niedzisiejsza, może nawet lekko odstręczająca, całkowicie oddaje urządzenie wnętrza i panujący w nim nastrój. Obszerne, wysokie pomieszczenie pokrywa biała, poszarzała pod warstwą kurzu farba. Ustawiona po lewej stronie od wejścia masywna kserokopiarka wraz z zaszklonymi ladami, ułożonymi z dwu stron pod kątem prostym, oddziela klientów od naściennych, nisko podwieszonych półek, na których rozstawiono automaty do pieczątek, kilka wzorów twardych opraw i wizytówek. W kącie po prawej stronie, w pionowej, szklanej witrynie, ułożono elektroniczne zegarki i kalkulatory, które stylistyką i jakością wykonania jednoznacznie wskazują na wczesne lata 90. Resztę wystroju dopełniają stojące pod pustą ścianą dwie kserokopiarki, które z racji wieku przeszły już na zasłużoną emeryturę.

Nieadekwatnie duże pomieszczenie handlowe, wobec skromnej oferty towarowej, przywodzi na myśl czasy, kiedy w wielkich sklepach, obsługiwanych przez potykające się o siebie ekspedientki, półki świeciły pustkami, a w stałym asortymencie było ledwie kilka produktów, z przysłowiowym octem na czele. Wnętrze sklepu mogłoby z powodzeniem zostać wykorzystane w niejednym filmie, którego akcję umieszczono by w czasach PRL-u. Było jednak w tej scenerii coś nostalgicznie urzekającego, niczym w obrazach Barei.



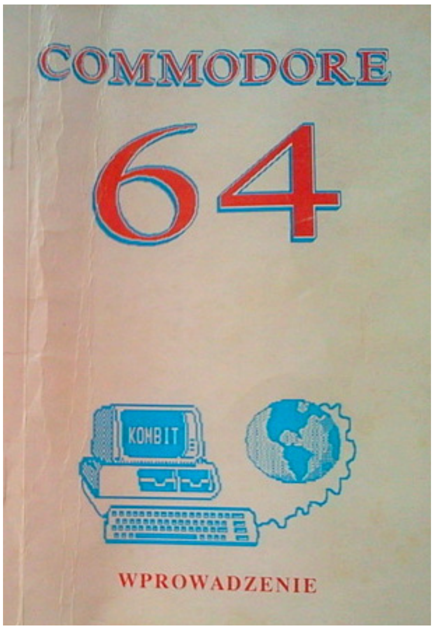
Refleksyjną atmosferę tego miejsca, przypominającą o nieubłaganym upływie czasu i przemijaniu, potęgował widok zza szyby wartko płynącego strumienia przechodniów obojętnie mijających skromną witrynę. Od czasu do czasu ktoś wpadał, prosił o kserokopię kilku stron, uiszczał groszowy rachunek, po czym wychodził, cicho zamykając drzwi, zapewne nie chcąc zakłócić panującej w środku, niczym w muzeum czy świątyni, ciszy.

A przecież przed kilkudziesięcioma laty znajdował się tu jedyny w mieście, całkiem nieźle prosperujący sklep komputerowy, w którym można było pooddychać powietrzem nadchodzącej szybkimi krokami ery komputerów.

Na początku lat 90., po zachłyśnięciu się wolnym rynkiem i utracie przez Pewex monopolu na zachodniej jakości sprzęt elektroniczny, komputer można było kupić niemal w każdym sklepie ze sprzętem RTV. Kolorowe pudełka ośmiobitowych komputerów Commodore i Atari stały w jednym rzędzie z telewizorami, wieżami audio i magnetowidami VHS znanych marek.

Mimo że za zachodnią granicą komputery domowe powoli wypierał szybszy, bardziej zaawansowany sprzęt szesnastobitowy, wizja rychłego zmierzchu popularności mniej rozbudowanych maszyn wydawała się nam mało realna. Komputer ośmiobitowy wciąż uchodził u nas za sprzęt nowoczesny i wart swojej ceny. Postawienie owego „cudu techniki" na własnym biurku oznaczało posiadanie towaru na poły luksusowego, dostępnego tylko dla wybranych. W połowie lat 80. szczytem marzeń większości młodych adeptów informatyki w kraju pozostawał ZX Spectrum. Późniejsze pojawienie się we względnie przystępnej cenie małego Atari i Commodore zaostrzyło apetyty na konstrukcje nieco mocniejszy pod względem graficznym i dźwiękowym. O Atari ST i Amidze wciąż mogliśmy jedynie pomarzyć. Popularność tych maszyn przypadła u nas mniej więcej na lata 1993–1995, kiedy to ich producenci przestali się już liczyć na rynku sprzętu komputerowego i ostatecznie zakończyli działalność.

Dla szczęśliwego użytkownika jakiegokolwiek mikrokomputera w Polsce lat 90. cała ta historyczna otoczka, dotycząca tempa i kierunków rozwoju myśli technicznej na świecie, była dość mglista i w najmniejszym stopniu nie umniejszała wartości posiadanego sprzętu. Wciąż należało się do elitarnego grona użytkowników magicznych skrzynek, które dostarczały zadowolenia bez konieczności wrzucania żetonu do automatu w salonie gier czy niecierpliwego oczekiwania



na swoją kolei w młodzieżowych domach kultury prowadzących kółka informatyczne.

Naturalną konsekwencją upowszechniania się mikrokomputerów było pojawienie się punktów, w których proponowano dla nich sprzętowe i softwarowe wsparcie. Żaden komputer nie mógłby pokazać pełni swoich możliwości i nie dostarczyłby swojemu użytkownikowi satysfakcji, gdyby nie wciąż nowe oprogramowanie, dedykowane akcesoria, umożliwiające zwiększenie jego funkcjonalności, i łatwo dostępne źródło informacji o jego budowie i możliwym zastosowaniu. Sklepy komputerowe doskonale uzupełniały tę lukę.

Również w moim mieście powstało jedno z pierwszych miejsc, w którym można było zaopatrzyć się zarówno w sam komputer, jak i niezbędne dodatki i programy. Każdy, niezależnie od stopnia komputerowego wtajemniczenia, mógł znaleźć w nim coś dla siebie.

W stałej sprzedaży oferowano sprawdzone i popularne mikromputery: Atari 65XE, Atari 800XL i Commodore 64. W najbardziej wyeksponowanym miejscu sklepu, widocznym zaraz po wejściu, rozstawiono kartonowe, kolorowe pudełka, które skrywały przedmiot marzeń dorastającej młodzieży, urzeczonej niezwykłością światów nakreślonych pikselami i wypełnionych elektronicznym dźwiękiem. Któż wówczas nie chciał wrócić do domu z jednym z owych pudełek pod pachą, albo też znaleźć je pod choinką.

Najszerszą gamę produktów i usług skierowano – jak nietrudno się domyślić – do graczy. Za zaszklonymi ladami – tymi samymi, które dziś stoją prawie puste – w kilku rzędach ułożono kasety z zestawami gier na małe Atari i Commodore. Całość uporządkowano według rodzajów. Najliczniej reprezentowany był zbiór gier zręcznościowych i przygodowych, nieco mniej kaset zebrano z grami strategiczno-logicznymi i symulatorami. Każda kaseta zawierała „profesjonalnie" przygotowaną, kolorową wkładkę z listą nadrukowanych tytułów. (Dodajmy, że o prawie autorskim słyszało wówczas niewielu, a brak przepisów chroniących własność intelektualną dopuszczał możliwość zarobkowego rozpowszechniania oprogramowania. Kompilacje gier były więc – przynajmniej w majesta-



cie ówczesnego prawa – w pełni legalne. Także po roku 1994, w którym uzupełniono kodeks prawny o stosowny zapis, nielegalne kopiowanie softu miało się całkiem dobrze, choć odbywało się już mniej oficjalnie).

Poza grami można było również nabyć bardzo ważną część ówczesnego zestawu komputerowego: kartridż. I w tym względzie wybór był dość szeroki: począwszy od skromnego i taniego kartridża *X*, przez całą gamę nieco droższych **Black Boxów**, po rozwiązania z górnej półki: **Finall II i III**, czy wreszcie **Action Replay.** Na początku swojej przygody z komputerami jedynie nieliczni mieli świadomość prawdziwej mocy, jaką dają te niepozornie wyglądające dodatki. Dlatego też znakomita większość decydowała się na wariant ekonomiczny, zawierający przede wszystkim funkcje „Turbo ROM" i „Tape Tester", bez których wczytanie jakiegokolwiek programu z taśmy okazywało się koszmarnie uciążliwe. Ostatecznie jednak i ci otrzymywali sprzęt, który w razie rozbudzenia zainteresowań posiadanym komputerem mógł służyć mało wygodnym, ale za to zawsze dostępnym monitorem pamięci.

Przy ścianie na półkach ustawiono, jeden przy drugim, całą plejadę dżojstików, które w tekturowych, wielokolorowych opakowaniach wyglądały nader okazale. Niepodzielnie panowały **QuickJoy'e** i **QuickShoty** – te na gumki i te na mikrostyki. O tym, że dobrych dżojstików nigdy za wiele, wiedział każdy, kto w zapamiętaniu łamał drążek w wyjątkowo wciągającej strzelance. Stąd też solidny dżojstik był obiektem pożądania niemal każdego gracza.

Bardziej ambitnym oferowano obszerną – jak na tamte czasy – literaturę informatyczną o różnej tematyce i o różnym stopniu trudności. Można więc było zaopatrzyć się w elementarne instrukcje obsługi sprzętu, kursy popularnych wówczas języków programowania, takich jak Basic, Pascal i Logo, czy wreszcie sięgnąć po pełne tajemniczych znaków książki z zakresu kodowania w asemblerze.

Mniej więcej w połowie lat 90., kiedy i do nas dotarła spóźniona fala zainteresowania komputerami szesnastobitowych, sklep pospieszył z ofertą skierowaną do pierwszych posiadaczy tychże maszyn. Na ladach postawiono obok siebie Amigę 500 i Atari 520 ST. Komputery te nie były jednak częścią ekspozycji – z ich wykorzystaniem kopiowano na gorąco gry i programy użytkowe. Chętnych nie brakowało. Leżąca obok długa lista skategoryzowanych tytułów kusiła wciąż uzupełnianymi nowościami, opisywanymi w **Bajtku, Top Secret** czy programie **Telekomputer**.



Sklep nie mógł się skarżyć na brak klienteli, mimo że adresował swoją ofertę do stosunkowo wąskiej grupy odbiorców. Popołudniami, po zakończeniu zajęć szkolnych, sprzedawcę oblegali młodzi pasjonaci domowych komputerów – pytali o gry, programy użytkowe, urządzenia peryferyjne itp. Byli wśród nich i ci, którzy nie mając jeszcze własnego komputera, chcieli jedynie znaleźć się w otoczeniu wymarzonego sprzętu i choć przez chwilę poczuć atmosferę informatycznego poruszenia. Można tam było znaleźć i mnie na długo przed otrzymaniem upragnionego C64. Do dziś zachowałem w swojej kolekcji kilka kupionych tam kaset i książek, zaś wydaną w dwóch częściach **Mapę pamięci C64** przechowuję na należnym jej miejscu w mojej retro biblioteczce. Strzegę jej jak cenny, bo przywołujący szereg ciepłych wspomnień, skarb.

Kiedyś nie zamykały się tu drzwi. Dziś miejsce to nawet w części nie lśni dawnym blaskiem. Niemłody, wyraźnie pozbawiony dawnego wigoru właściciel, który jeszcze nie tak dawno mógł uchodzić za pioniera komputeryzacji w naszym mieście, snuł się teraz zobojętniały po opustoszałym sklepie, jak gdyby pogodzony z gorzką myślą, że wszystko, co ma swój początek, ma także swój koniec. Nie wiem dokładnie, kiedy i dlaczego sklep zmienił branżę (trudno przypuszczać, aby posunięcie to było podyktowane chęcią sprostania wymogom rynku), z pewnością jednak nieco anachroniczna oferta nie przynosi obecnie krociowych zysków. O dawnej świetności firmy przypomina już tylko zawieszona na drzwiach, od lat ta sama, tabliczka z jej nazwą nawiązującą do pierwotnego profilu działalności – **MegaSoft**.

Hery



Przegląd gier piłkarskich na C64

Jako że do EURO 2012, największej i historycznej dla naszego kraju imprezy piłkarskiej, pozostało już nieco ponad 2 miesiące, jest to dobry okres, aby przyjrzeć się grom piłkarskim na naszego Commodorka.

. Do wyboru mamy sporo tytułów, w końcu jest to najbardziej popularna dyscyplina sportu na świecie. Serwis Gamebase64 opisuje aż 127 gier scharakteryzowanych, jako "Sports - Football/Soccer (Arcade) „, natomiast Lemon64 wymienia ich 84. Pomyślałem więc, że jest w czym wybierać i ochoczo zabrałem się do przyjemnej, acz wymagającej i długotrwałej pracy. Niestety, przyjemność skończyła się po kilku godzinach walki - dotarło do mnie, po raz wtóry, że ogromna większość piłkarskich (ale również np. hokejowych) produktów na Komodę jest słaba, niedopracowana, anemiczna, wręcz niegrywalna. Piłkarski król jest jeden, wiedzą o tym wszyscy commodorowcy. To oczywiście Microprose Soccer z roku 1988. Potem następuje pustka wypełniona przez dwa, w porywach do czterech, w miarę grywalnych tytułów, a potem znowu nic, bardzo długo nic, zakończone całym tym topornym i frustrującym wysypiskiem piłkarskich bajtów. Jednak fakt istnienia niewielu dobrych gier sportowych jest powszechny, choć wciąż trochę zagadkowy: aż tak trudno było zrobić sportową gierkę na C64? Pewnie tak, przecież wielu próbowało, a wyniki są bulwersujące. Klasycznego rankingu gier piłkarskich więc nie będzie, będzie za to ranking alternatywny, tak trochę z przymrużeniem oka. Wybrałem 15 kategorii, spędziłem kilka bardzo długich wieczorów przekopując archiwa, na przemian śmiejąc się, rozczarowując i nostalgicznie wzdychając. Wynik moich eksperymentów obejmujący tylko gry stricte piłkarskie, nie menadżerskie, możecie zobaczyć poniżej.

Tomxx

Najstarsza Kopanina International Soccer, Commodore, 1983.

Najstarszy istniejący produkt piłkarski był swego czasu niezwykle popularny z uwagi na dołączanie go na kartridżu do zestawów naszego komputera. Obecnie jest to tytuł trochę zapomniany, choć trzeba wspomnieć, że w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych była to jedyna w miarę grywalna i całkiem solidna piłka. I to jeszcze od samego wujka Commodore! Sentyment jest duży, bo dla nas była to przecież pierwsza gra sportowa na C64. Z perspektywy czasu jednak jest to dość wolna, schematyczna i bardzo ograniczona symulacja piłki kopanej. Ciężko się podaje, AI komputera jest mierne, a strzały oddawane z pewnego miejsca zawsze wpadają do siatki. Jednak staruszkowi, protoplaście gier piłkarskich na C64 należy przecież oddać szacunek!





Pozytywne Zaskoczenie
I Play: Football Champ,
Simulmondo, 1992.

Nieklasyczne podejście do piłki nożnej, boisko widzimy bowiem z perspektywy trzeciej osoby (TPP, third-person perspective), całkiem jak Larę Croft tyle, że tu mamy spoconych facetów. W grze tej, która jest następcą wydanej rok wcześniej I Play - 3D Soccer, kierujemy tylko jednym zawodnikiem, co zresztą może sugerować już sam tytuł. Gra jest płynna i jak najbardziej grywalna, 21 komputerowych graczy biega we wszystkie strony, walczy, strzela, a czasem nawet podaje. Podoba mi się możliwość celowania: w momencie oddawania strzału przez naszego napastnika na zarysie bramki pojawia się prostokąt określający miejsce celowania. Poza tym na uwagę zasługuje cała oprawa gry -- dobra grafika, ligi europejskie z oryginalnymi składami z tamtych lat (np. w lidze niemieckiej znalazłem Andrzeja Rudego, Jana Furtoka czy Marek Leśniaka). Jeśli chodzi o symulację piłki nożnej to ten produkt jest całkiem udany, oczywiście akceptując wszystkie ograniczenia naszego komputera. Zdaję sobie jednak sprawę, że tego typu gierka nie wszystkim przypadnie do gustu, dla mnie jednak jest to miła niespodzianka. Z minusów trzeba wspomnieć o dość nieczytelnym radarze, co powoduje, że czasem biegamy bez sensu w zupełnie innym rejonie boiska. Ekran jest bowiem wycentrowany na nas, a nie jak to zwykle bywa, na piłce. Drugim pozytywnym zaskoczeniem, choć już mniejszym, jest gra Manchester United Europe, szczególnie pamiętając nieszczególną wersję amigową.



Mistrzostwa Świata
„Italy 1990"
US Gold, 1990

W kategorii gier osadzonych w realiach Mistrzostw Świata (to te zawody, gdzie Polacy zawsze dostają w trąbę w pierwszych dwóch meczach) wygrywa Italy 1990. Gra wygląda jak klon samego Microprose'a (to of kors naturalny zwycięzca również tej kategorii), oferująca podobną grywalność, świetny scrolling ekranu oraz ciekawą grafikę. W Italy 90, grze naprawdę bliskiej commodorowemu ideałowi, mamy ponadto faule, kartki, karne i fajnie rozbudowane menu. Zdecydowanie brakuje mi tu radaru, przez co trzeba kopać piłkę do przodu i liczyć, że ktoś się nią tam zajmie. Gra jest trudniejsza niż Microprose, piłka nie zawsze trzyma się nogi, przez co, z drugiej strony, możliwe są dryblingi. Nigdy wcześniej się z tą grą nie zetknąłem, a z radości natknięcia się na nią 22 lata po premierze umieszczam ją, jako drugą w moim subiektywnym rankingu piłek na Komodę! Jakoś tak się złożyło, że większość commodorowych kopanin osadzonych jest w realiach pamiętnych mistrzostw we Włoszech w 1990 roku, pierwszych po latach, w których nie występowała reprezentacja Polski. Kolejna związana z MŚ gra tego samego wydawcy zatytułowana World Cup Carnival: Mexico ,86 nie jest już nawet warta waszego czasu.



Zmarnowany Potencjał
Graeme Souness International Soccer,
Zeppelin Games, 1992

Grą, która mogła, a nawet powinna być zdecydowanie lepsza, jest piłka firmowana przez Greame'a Sounessa, byłego wspaniałego piłkarza szkockiego. Mamy tu widok jak w amigowym Sensible Soccer z dobrą, jak na owe czasy grafiką, dynamiczną animacją ekranów, z pięknymi (kocimi, jak powiedzieliby w "Chłopaki nie płaczą") ruchami bramkarza, z bardzo trudnym poziomem komputera, a jednak... zdecydowanie czegoś mi w niej brakuje. To mógł być prawdziwy hit, może nawet na miarę Sensible'a, zachowując oczywiście wszelkie proporcje, a niestety produkt ten nie ma najważniejszego: grywal-

ności. Gra się bardzo topornie, co szybko odstrasza i po krótkiej chwili nudzi. Bardzo denerwuje system zmiany zawodników, piłki nie da się przytrzymać przy ciele (choć sama idea takiego zachowania jest jak najbardziej w porządku). Szkoda, bo to naprawdę mogła być bardzo solidna gra piłkarska, a tak pozostał nam po niej duży niedosyt. Gra powstała przecież u schyłku kariery Komody, należy więc oczekiwać od niej zdecydowanie więcej.



Najoryginalniejszy tytuł
Peter Shilton's Handball Maradona, Grandslam Entertainment, 1986

Tytuł gry nawiązuje do słynnego zagrania ręką Diego Maradony, w meczu rozegranym 22 czerwca 1986 roku, na MŚ w Meksyku w pojedynku Argentyny z Anglią. Ręka, później nazwana "boską", przez wiele lat była wyjątkowym tematem frustracji Brytyjczyków, a fakt, że nazwano tak nawet grę komputerową, frustrację tę potwierdza. Sama gra jest całkiem ciekawa: w zasadzie jest to bramkarska mini-gierka, w której wcielamy się w postać samego Petera Shiltona, legendarnego bramkarza Lwów Albionu, broniącego w tym pamiętnym meczu. Naszym oczywistym celem jest obrona bramki, a sterowanie oparte jest na 5 klawiszach: Q, A oraz O, P, a także SPACJI. Gra jest trudna. Na początku ciężko cokolwiek obronić, ale z biegiem czasu każda wyłapana piłka jest małym sukcesem. Warto dodać, że rozbudowana jest liga angielska, bierzemy udział w wielu meczach, których wynik w dużej mierze zależy od naszych interwencji. Dla lubiących tego typu gry polecam również pokrewną Penalty Soccer z 1990 roku.



Piłka Halowa
Major Indoor Soccer League, Mindscape, 1987

Zdecydowanie najlepsza piłka halowa na C64, nie licząc oczywiście halowej wersji Microprose. Oceniam ją stosunkowo wysoko jako, że gra oferuje wszystko czego oczekujemy od tego typu produktu: w miarę dobra grywalność, świetne animacje postaci, szybkość i dynamikę. Mnóstwo ciekawych opcji, można, np. grać zawodnikiem w polu (tylko jednym, graczy nie można zmieniać!), bramkarzem, trenerem lub wszystkimi nimi jednocześnie. Są zmiany, łatwo dostępne modyfikacje taktyk, możliwość tworzenia własnych zespołów, transfery zawodników, treningi, a wszystko to 1987 roku było zapewne niemałą rewolucją. Do tego dochodzą perełki w stylu faulu blokowania bramkarza lub przewinienie przekroczenia 3 linii w piłce halowej. Kolejna gra w tej kategorii, Five A Side, mimo że z samplowanymi dźwiękami, to jednak pozostaje bardzo daleko w tyle.

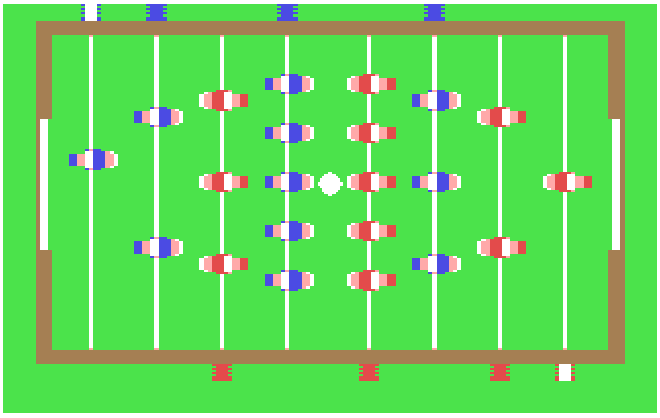
WTF?
Wheelchair Football, nieopublikowany

W kategorii What The Fuck? (czyli po naszemu „O co biega?") bezdyskusyjnie wygrywa nigdy nieopublikowany Wheelchair Football. Gra, w której 7 facetów na wózkach inwalidzkich staje, tzn. siada, do walki z drużyną takich samych klientów, jest tyleż nieoczekiwana, co wręcz zabawna. Nie wiem, czy to jakiś chory żart, ale produkt ten ewidentnie wygląda na zhackowany International Soccer z podmienionymi sprite'ami. W każdym razie grywalność tego cuda jest taka sama jak oryginału, czyli mając piłkę na głowie można z nią wbiec, tzn. wjechać, do bramki. Grać się w to co prawda nie da, jedyną jej wartością może być humor, porównywalny z resztą z grą Bonduelle Soccer, gdzie zamiast piłkarzy biegają konserwowane warzywka tej firmy. No cóż, niecierpliwie będę wyczekiwał portu na PC, że też do dzisiaj nikt nie podchwycił tej idei...



Wyrób Piłkarskopodobny
Kick Off,
Bubble Bus, 1983

W kategorii gier niby piłkarskich, a jednak nie bardzo, zdecydowanym zwycięzcą (co cieszyć autorów zdecydowanie nie powinno) jest gra Kick Off, jednak nie tych z Anco Software, a tych z Bubble Bus. Ekipa ta stworzyła symulację klasycznych piłkarzyków, znanych z co drugiej polskiej knajpy, niestety całkowicie niegrywalną. Gra pochodzi z roku 1983, a więc wiekowo porównywalna jest z International Soccer. Niestety, podobieństwa na tym się kończą - gracze umieścili ją na 35 miejscu w rankingu najgorszych gier na C64 w zestawieniu Lemona. Jedynym pozytywnym aspektem tej gry jest jej tytuł, który kilka lat później przerodził się w serię najlepszych gier piłkarskich. No, przynajmniej na Amidze. Skoro jednak jesteśmy już przy Kick Offie to zapraszam to następnej kategorii, negatywnego zaskoczenia.



Negatywne Zaskoczenie
seria Kick Off - Kick Off I i Kick Off II,
Anco, 1989 oraz 1990

Od Anco, tak wspaniałego twórcy piłkarskich kopanek, wymagamy bardzo dużo. A commodorowe Kick Offy zaskakują negatywnie, wręcz rozczarowują, szczególnie mnie jako, że amigowa wersja Kick Offa II to dla mnie i dla wielu innych po dziś dzień najlepsza komputerowa piłka w historii. Rozumiem, że to nie 16 bit, akceptuję również fakt, że końcówka lat 80-tych to początki pracy chłopaków z Anco, jednak seria tych gier jest prawie całkowicie niegrywalne! Odsłona pierwsza od wielkiego dzwona może się jeszcze jakoś obronić - boisko widzimy z boku, a nie z góry, czasem można nawet celnie podać, natomiast Kick Off II, który miał być przełomem w piłkarskich produktach na C64, nie nadaje się do niczego. Nie ma co się rozpisywać o słabych grach, w zamian ciekawostka: przez pewien czas firma Anco pracowała nad usprawnioną wersją Kick Off II, która miała być wydana na kartiridżu, jednak do jej premiery nigdy nie doszło. Ukończona została natomiast muzyka, która po dziś dzień leżakuje sobie spokojnie w archiwach HVSC (szukajcie autora Moppe, czyli Frederika Segerfalka). W 1991 roku wydano tylko wersję na Nintendo Game Boy'a pod tytułem: Super Kick Off. Może śmiesznie to zabrzmi, ale już chyba lepszym klonem amigowego Kick Offa jest włoski Dribbling z 1992 roku. Kultową wręcz postacią i autorem tej serii gier na Amigę jest Dino Dini, Brytyjczyk obecnie zajmujący się muzyką (koncertuje w jednym z londyńskich pubów) i prowadzący bardzo ciekawgo bloga otechnicznych aspektach tworzenia gier komputerowych. Co ciekawe, sam Dino piłki nożnej nigdy nie lubił.



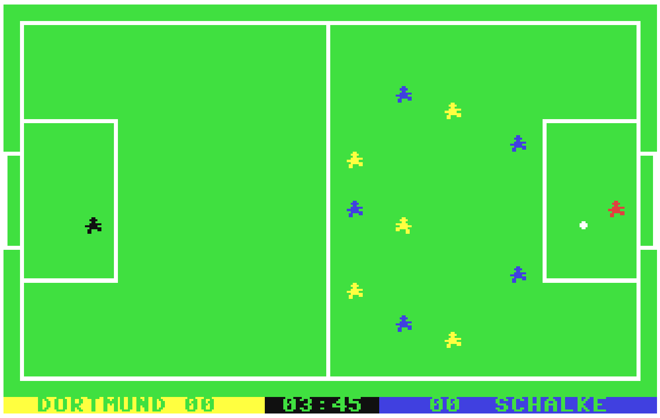
Piłka Uliczna
4 Soccer Simulators, Codemasters, 1989

Spośród kopanin ulicznych, czyli klasycznego Street Soccera, na którym przecież wszyscy się wychowaliśmy, w zasadzie tylko jedna gierka jest w miarę godna polecenia. Choć mówiąc dosadnie, ćwiartka jednej gierki, bo tylko tyle zalicza się do piłki ulicznej. W 4 Soccer Simulators, jeśli już musimy przy niej spędzić chwilę czasu, właśnie boisko podwórkowe zasługuje na uwagę. Mamy tu domki, murki, ogrody, samochody i wszystkie inne elementy klasycznego osiedla, zmieniające nasz obszar gry. Boisko zamiast prostokątnego staje się więc kanciaste, co wpływa na strategię, o ile taka w ogóle istnieje. Grafika może się podobać z uwagi na takie elementy jak bramka wymalowana na murze, a cieszyć może również możliwość podstawienia przeciwnikowi nogi (szkoda, że nie dodano strzału pięścią.) Irytują trochę błędy, bo gdy piłka wpadnie na taki np. samochód, to pozostaje nam tylko czekać na końcowy gwizdek niewidzialnego sędziego.



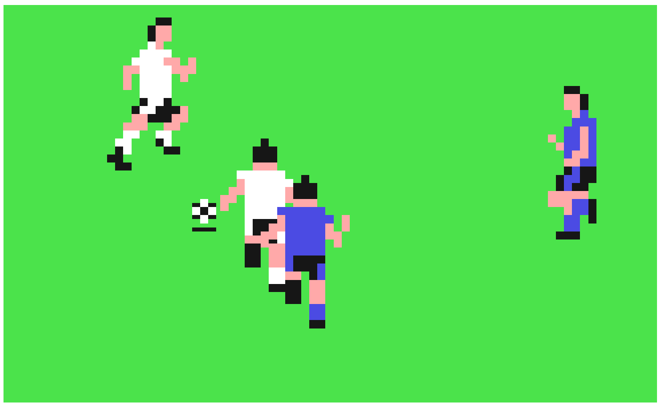
Najlepsza Gra z Piłkarzem w Tytule
Emlyn Hughes International Soccer, Audiogenic Software, 1988

Całkiem przyjemna, jak na ówczesne możliwości, gra piłkarska z bardzo rozbudowanym menu, całym mnóstwem opcji i akceptowalną grywalnością. Produkt ewidentnie opiera się na ulepszonej idei International Soccer tyle, że zawodnicy poruszają się z gracją, są szybsi, potrafią robić wślizgi, a bramkarz jest mniej ciamajdowaty. Idea EHIS była później portowana na wiele innych komputerów domowych, co w tamtych latach mogło napawać dumą byłego wspaniałego piłkarza Emlyne'a Hughesa. Konkurencja w tej kategorii była stosunkowo duża, bo gry firmowane były nazwiskami Garego Linekera, Paula Gascoigne'a, Emilio Butragueño czy Anders Limpara. Wszystkie one jednak są absolutnym zaprzeczeniem jakiejkolwiek grywalności i, aby nie przynosić wstydu swoim patronom, powinny być jak najszybciej zapomniane.



Najnowsza Kopanina
Block Soccer, Manic Mailman Designs, 2007

Najnowsza gra piłkarskopodobna autorstwa dudka o ksywce „The Fall Guy", wydającego zresztą inne, całkiem fajne gry, jest przeze mnie wspomniana tylko z uwagi na rok powstania. 2007 robi wrażenie, od dawna nikt nawet nie podejmował się tworzenia opisywanych tu produktów. Sama gra jest bardzo prosta, zajmuje tylko 17 bloków i wydaje się być napisana w pośpiechu. Zresztą, po odpaleniu przekonujemy się, że również tak wygląda. Autor prawdopodobnie jest Niemcem, bo rozgrywka toczy się między drużynami z Dortmundu (pozdro dla naszej mistrzowskiej trójki) i Gelsenkirchen. Dla niewtajemniczonych: to wielkie derby Zagłębia Ruhry, coś na kształt naszych derbów Górnika z Ruchem.







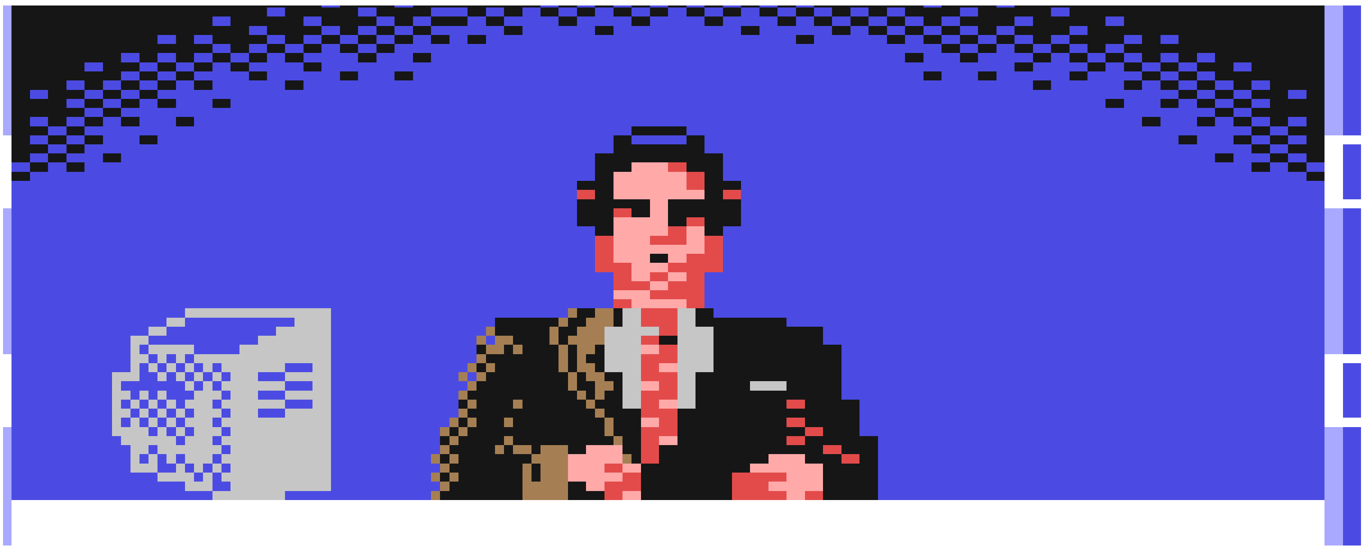
A Miało Być Tak Pięknie
ADIDAS Championship Football, Ocean, 1990

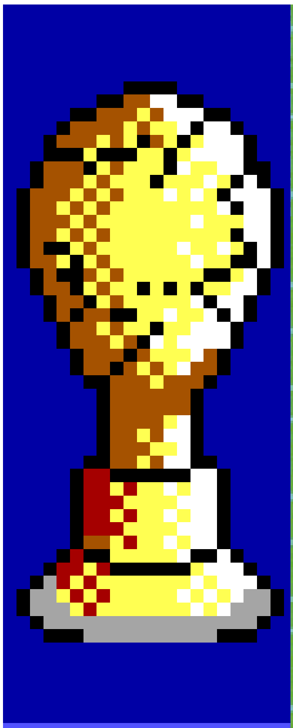
Ta gra to prawdziwa huśtawka nastrojów. Zaczyna się cudownie: świetna prezencja, losowanie grup turniejowych, komentarze, ciekawe opcje do wyboru w menu meczowym, a nawet rzut monetą przed samym spotkaniem. Wszystko to może trwa trochę zbyt długo, ale towarzyszy temu miła dla oka grafika i świetna, wpadająca w ucho, muzyka. A potem zaczyna się mecz i w kilka sekund pryska całe to pozytywne wrażenie. Człowiek uzbrojony w dwie ręce i joystick do tej gry się zupełnie nie nadaje. Wszystko jakoś wolno, na stojąco, z kulejącym i migoczącym przewijaniem ekranu. Zawodnicy poruszają się jakby rozdawali na ulicach ulotki, a nie grali w piłkę. Do tego bramkarz w niczym nie pomaga, wpuszcza wszystko, co tylko leci w stronę bramki. Całkiem jak nasza rodzima liga polska. Nie rozumiem, jak można było włożyć tak wiele wysiłku w dopracowanie najmniejszego szczegółu intra, a przy tym zupełnie olać samą grę, czyli to co w komercyjnym produkcie najważniejsze. Porażka, a była to jedna z pierwszych gier sportowych sponsorowanych przez Adidasa.

Najgorsza Gra Piłkarska Na C64 - ciężko wybrać jedną...

Z tą kategorią będzie problem natury subiektywnej, przyjmijcie jednak mój punkt widzenia, bo w przeciwnym przypadku będziemy tu mieli dobrą pięćdziesiątkę produktów. No więc słabych gier jest całe mnóstwo, jest na przykład Italy '90 Soccer firmy Simulmondo, jest Match Day nieudolnie przeniesiony ze Spectruma, jest toporny jak kopanie cegły Super Soccer i jeszcze gorszy, w co nawet ciężko uwierzyć, European Soccer. Jednak postanowiłem negatywnie nagrodzić, wyjątkowo nieudaną, grę firmowaną przez całkiem dobrego piłkarza. Wyboru więc wielkiego nie mam - najgorszą grą piłkarską w historii zostaje... A nie, jednak jest wybór. Kenny Dalglish Soccer wydany w roku 1990 przez Impressions czy Anders Limpar's Proffs Fotboll z roku 1989, Empire Software? Obie są beznadziejnie niegrywalne, obie frustrują bezradnością. Metodą losowania pada jednak na Kenny Dalglish Soccer, który nie dość, że od magazynu Commodore Format otrzymał notę zaledwie 4% (chyba najniższa nota w historii), to jeszcze podobnie słabo jest oceniany przez użytkowników portalu Lemon64. Zresztą obie te gry są tak słabe jak żart z Familiady.







Najlepsza Gra Piłkarska Na C64 - Microprose Soccer, Microprose, 1988



Najlepsza piłka nożna na Komodę została opublikowana przez firmę Microprose, jednak za samo jej powstanie odpowiedzialne jest, co pewnie nie wszyscy wiedzą, studio Sensible Software. Tak, tak, to ci sami, którzy w kolejnych latach oszołomili świat takimi cudami jak Mega Lo Mania, Sensible Soccer czy niezapomniany Cannon Fodder. Sympatyk komputera innej marki (pamiętacie te wojny Commodorowców, Atarówców i innych PeCeciarzy z lat 90-tych?) powiedziałby, że wśród ślepców i jednooki jest królem, ale byłoby to powiedzenie nad wyraz: ta jedna gra broni przecież możliwości technicznych naszego komputera. Microprose Soccer jest idealny, jest wciągający nawet po latach, a niesamowita muzyka Martina Galwaya jest już niemal klasykiem. Z rzeczy ciekawszych warto dodać, że w Stanach gra była wydana pod tytułem "Keith Van Eron's Soccer", że oprócz boiska trawiastego można również grać na hali (!!), natomiast jedna z grup scenowych - włoski AEG Soft, co cztery lata wydaje zhackowaną wersję bazującą na aktualnych MŚ! Były już więc wersje USA '94, Korea/Japonia 2002, Niemcy 2006 i Południowa Afryka 2010. Skontaktowałem się z nimi przed tym artykułem, niestety wersja EURO 2012 nie jest planowana, chłopaki ograniczają się do MŚ. Ponadto, na oryginale wzorowało się wielu producentów gier kopanych. Z klonów Microprose warto również spojrzeć, na opisywany tutaj, Italy 1990 oraz intrygująco dynamiczny England Championship Special.







SCENARIO

Sporadycznie się zdarzało, żeby polskojęzyczna wersja gry na C-64 ukazywała się nieomal równocześnie ze światową premierą. Tak właśnie było z grą „SCENARIO", wydaną w 1992 roku przez Starbyte Software. Jak zwykle w takich przypadkach, polonizacji dokonał cracker-pirat. W tym przypadku kryjący się pod pseudonimem Birdy. Pewną ciekawostką jest fakt, że produkcja ta doczekała się sporej recenzji w jednym z numerów, popularnego w latach 90-tych miesięcznika Secret Service.

O co tu chodzi?

Akcja gry osadzona jest w czasach I wojny światowej. Wcielasz się w rolę ambitnego władcy, którego zadaniem jest zjednoczenie pod jednym berłem całej Europy. Już pierwszy rzut oka na ówczesną mapę Starego Kontynentu pokazuje, że łatwo nie będzie. Prowincji jest sporo, w każdej znajduje się jakaś mniejsza lub większa armia. Do niektórych trzeba będzie dopłynąć z desantem. Na domiar złego, utworzenie tej „Unii Europejskiej" będzie tym trudniejsze, że chętnych na przywództwo jest jeszcze trzech, na dodatek grają całkiem dobrze.



Zaczynamy

Na początek wybierz jakąś prowincję, która będzie zaczątkiem Twojego imperium (nie mylić z gazetą). Zanim to jednak zrobisz, warto żebyś o czymś wiedział. W „Scenario", kraje dzielimy na dwie grupy:

Austro-Węgry, Bałkany, Skandynawia, - Rosja, Niemcy i Holandia, Francja i Belgia, Wielka Brytania i Irlandia, Włochy i Szwajcaria, Półwysep Iberyjski

Różnią się one od siebie tym, że te z pierwszej grupy dają „tylko" koronę, te z drugiej dodatkowo jeszcze możliwość przyzwoitego zarobku na sprowadzaniu drogą morską (jedynie taka możliwość istnieje) towarów z KOLONII. Warto zatem skupić się na podbijaniu tych prowincji. Poza sporymi dochodami, odetniesz też konkurentów od stosunkowo łatwej gotówki.

Niestety - nie ma podbojów bez skarbca pełnego gotówki. Przekonało się o tym wielu wyśmienitych wodzów, przekonasz się i Ty, jeśli nie zaczniesz zarabiać. Same podatki to stanowczo za mało. Najprościej kasę uzyskać z WYDOBYCIA surowców. Praktycznie w każdej prowincji znajdują się zasoby węgla, żelaza, miedzi. Na początku dysponujesz niewielką sumą, więc bez większego zastanowienia inwestujesz całą kwotę w wydobycie najdroższego surowca. Wraz ze wzrostem ilości gotówki, warto poświęcić niewielką jej część na zrobienie ANALIZY geologicznej.



Dowiesz się z niej jakie są zasoby surowcowe prowincji. Może się bowiem zdarzyć tak, że w podbitych ziemiach nie będzie ani grama węgla/żelaza/miedzi, szczególnie na terenach zagarniętych od przeciwnika. Po prostu Twój konkurent ogołocił ją z wszystkiego dobra. Jeśli będzie Cię na to stać, to rób dokładnie tak samo. Wydobywaj raz, ale wszystko. Analiza pomaga też uniknąć wpadki przeinwestowania.

Mając już odpowiednie zasoby finansowe, warto wybudować FABRYKĘ i zacząć PRODUKCJĘ czołgów, samolotów, statków. Celem gry jest w końcu podbicie wszystkiego. Owszem, można też zdobywać nowe tereny na zasadzie wzniecania w nich REWOLTY, ale nie jest to dobre rozwiązanie i to z trzech powodów: po pierwsze jest to dość kosztowna zabawa i może się okazać, że zanim zgromadzisz środki na jakąś rewoltę, dawno już będzie po grze, po drugie nie wszystkie prowincje możesz w ten sposób podbić, po trzecie rewolty możesz wzniecać tylko raz na turę – podbicie w ten sposób wszystkich prowincji zajmie duuuużo czasu. BAZ nie warto zakładać. Poza pojawieniem się kółka na mapie, nie zauważyłem by istotnie wpływały na przebieg gry.

Od czasu do czasu będziesz informowany o zdarzeniach losowych: robotnicy odkryją żyłę złota, dostaniesz kasę z Ameryki, spadnie Twój samolot albo zastrajkują robotnicy. Ot, proza życia. Osobną kwestią są zadania zręcznościowe. Tak, tak. W „Scenario" też takie występują. Raz na jakiś czas, wysyłasz bowiem swoich agentów by zniszczyli fabryki przeciwnika. Żeby tego dokonać, muszą zabić wszystkich strażników. Trzeba „tylko" trafić im w… a to już zgadnij sam, zanim oni trafią Ciebie. Będziesz też polował na pokonanego już konkurenta. Stoi on za kotarą. Wystarczy dobrze wycelować. Mnie to się nigdy nie udało. Jeśli ktoś tego dokonał, proszę o kontakt.

Koniec i co dalej?

Jeśli jesteś dobrym strategiem, to po kilku godzinach gry udało Ci się podbić wszystkie prowincje. Zostałeś Cesarzem. Piszą o Tobie w gazetach. Nowa Era! Gratuluję. Jedyne co Ci pozostaje, to rozsiąść się wygodnie w fotelu i z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku otworzyć sobie bezalkoholowe. Oj! Pardon. Od tego jest przecież służba! Janie! Przynieś mi proszę szklanicę dobrego piwa i pamiętaj: piana ma być na trzy palce. Nie zapomnij też o swoich dzielnych wojakach. Roześlij chłopaków do domów, żeby im różnej maści pacyfiści i lewusy, nie rozchwycili wszystkich ładnych panien.

Ocena

Myślę, że „SCENARIO" powinna stać się pozycją obowiązkową dla każdego posiadacza C-64. Mimo swoich 18 lat, nie zestarzała się ani trochę. Posiada całkiem przyzwoitą, jak na gry tego gatunku grafikę. Muzyka też jest niczego sobie. Mimo ograniczeń sprzętowych poczciwej komody, które narzuciły sporo uproszczeń, jest to pozycja o wysokiej grywalności. Do dziś pamiętam kilkunastogodzinne, czteroosobowe sesje tej gry. Właśnie rozgrywka w większym gronie jest wielką zaletą Scenario. Nieformalne pakty i sojusze, próby zmylenia czujności kolegi siedzącego obok sprawiają, że gra nabiera nowego wymiaru. Stanowczo polecam.

Kenji

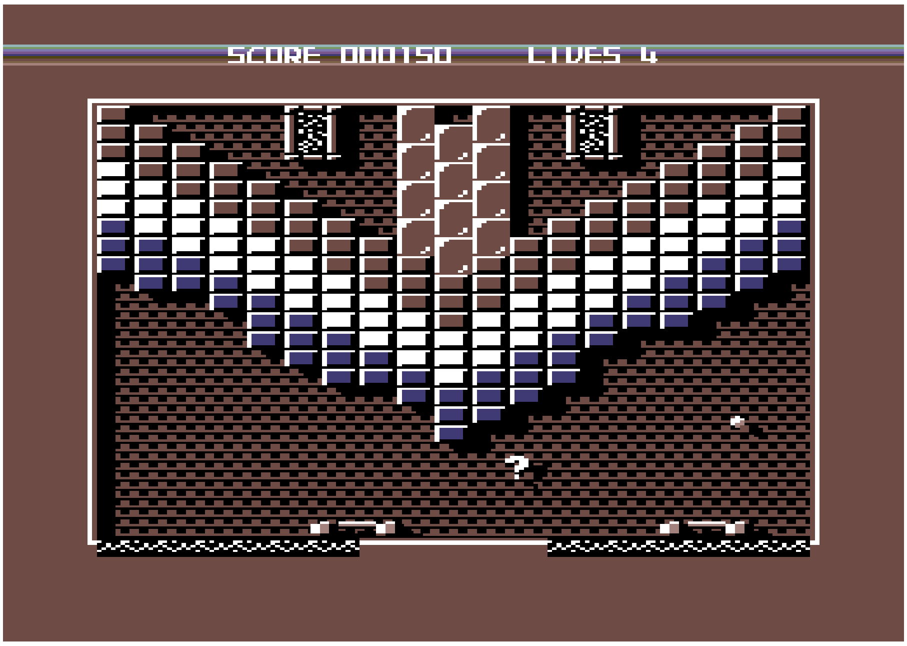
GRAFIKA 7
MUZYKA 7
GRYWALNOŚĆ 8
STARBYTE SOFTWARE 1992

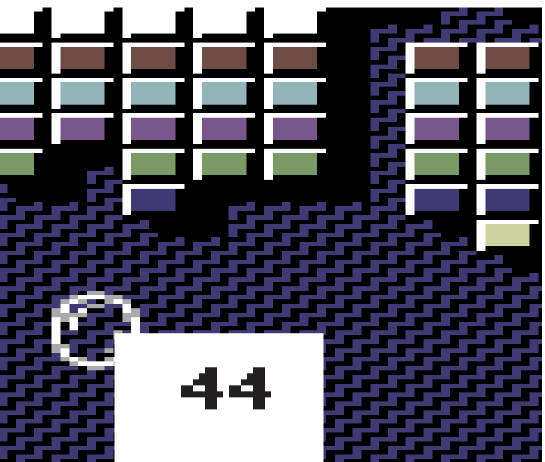


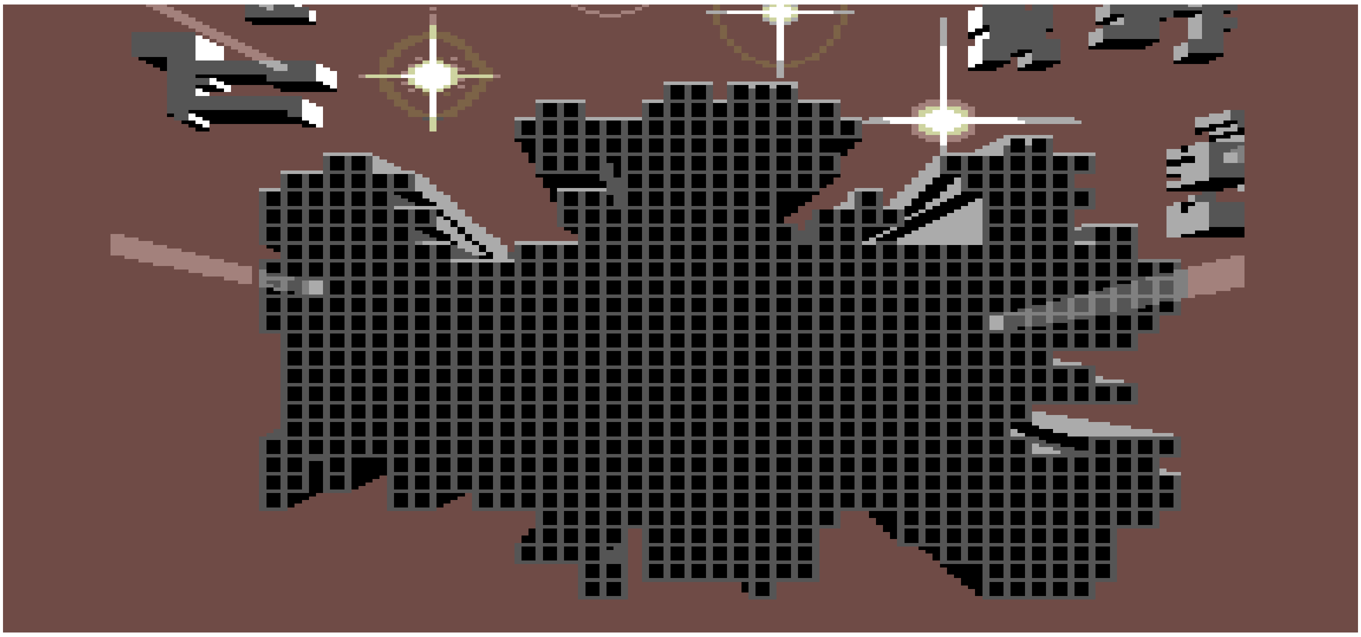
Arkanoid czy Krakout? A może Ball-Blasta? Każdy ‘miłośnik rozbijania cegły’ ma swojego faworyta. Obecnie wyszukiwarka na stronie GameBase64 wypluwa 314 tytułów z gatunku arcade Breakout/Pong. Jak widać jest w czym wybierać. Ja jednak nie zastanawiam się długo, tylko odnajduję TRAZ’a - mojego ulubieńca. Jak dla mnie jest to namber łan w kategorii, niezaprzeczalny mistrz wśród arkanoidów. Takoż powiadam Wam. Nieszczęśnikami są Ci, którym nie dane było pogrywać w TRAZ!

Transformable Arcade Zone jest elektronicznym więzieniem złożonym z 64 (dobra liczba, czyż nie?) cel. Każdy mur można jednak zburzyć. W tym przypadku wystarczą fotonowa piłka, kilka plazmowych paletek, odrobina fartu i zręczność. Zbij cegłę, odbij kulę, zbij kolejną cegłę, odbij kulę i jeszcze jedna cegła w ścianie, jak śpiewali w pewnej brytyjskiej kapeli…

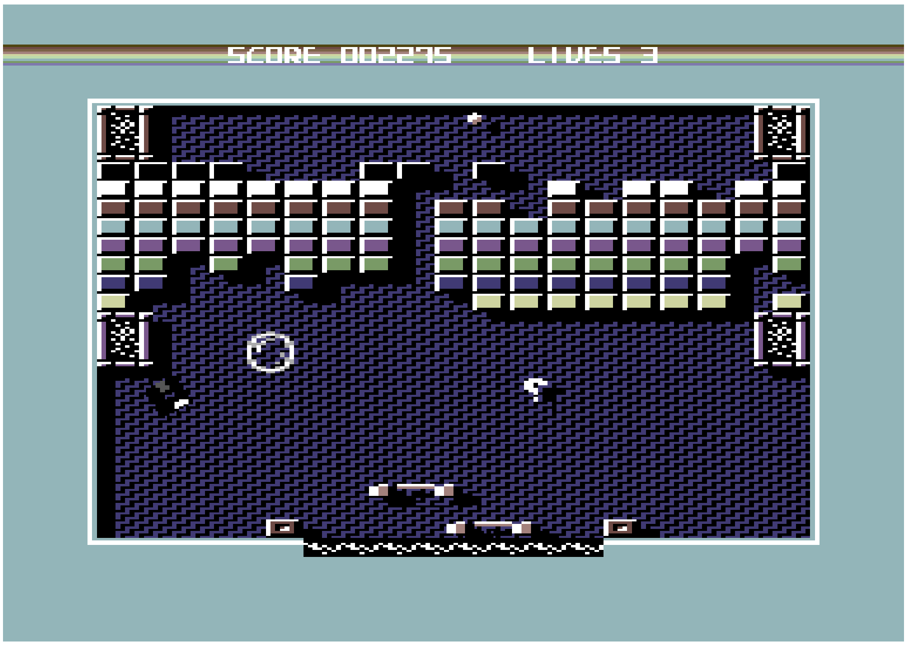
Wychodzę z założenia, że każdy kiedyś grał w jakiegoś arkanoida (choć może powinienem napisać w breakout’a), więc nie będę się rozpisywał odnośnie zasad gry, tylko przejdę do konkretów. TRAZ jest rozwinięciem klasycznego pomysłu, a nie kolejną kopią w nowym opakowaniu. Po pierwsze obszar, w którym można stracić piłkę (jeśli nie zdąży się jej odbić paletką) nie jest ujednolicony. ‘Pułapka’ może znajdować się w dowolnym miejscu ekranu, w zależności od celi, a nie na jednej z jego krawędzi. Do tego nie musi zajmować całego brzegu, a jedynie dowolny fragment planszy. Nic nie stoi na przeszkodzie, by pułapek było więcej i przykładowo pokrywały wszystkie krawędzi ekranu bądź były umieszczone w jego centrum. Po drugie: liczba paletek także wzrasta (maksymalnie do czterech) i są one zorientowane zarówno w poziomie jak i w pionie. Podobnie jak pułapki, nie muszą się one trzymać brzegu ekranu. Tak więc nie jest nudno, stopień trudności wzrasta ale jest też więcej zabawy. Oczywiście nie brakuje patentów, jakie spotyka się w innych produkcjach z gatunku. Przeszkadzajki wpływające na tra-







jektorię lotu piłki, niezniszczalne elementy muru, oraz bonusy. Te ostatnie występują w postaci pytajników, jakie wypadają z co poniektórych rozbitych cegiełek. Zgodnie z symboliką, nigdy nie wiadomo czy złapany bonus pomoże, czy wręcz przeciwnie zaszkodzi. Można rozszczepić kulkę (uzyskuje się dwie dodatkowe kule), uzbroić paletkę (pozwala oddać kilka strzałów i niszczyć wygenerowane potwory, lub fragmenty muru), dokonać autodestrukcji celi (przejście do kolejnego poziomu), przyspieszyć piłkę, lub co gorsza doprowadzić do jej zniknięcia (piłki są przez pewien czas niewidzialne).



Kolejnym istotnym dodatkiem jest tryb gry zespołowej. W trybie tym, każdy gracz steruje tylko częścią z znajdujących się w celi paletek (niebieskie lub czerwone). Są one przełączane, co jakiś czas (co by nie było za łatwo ;) a każdy port joystick'a ma przypisany jeden z kolorów. To nie wszystko, bo autorzy wpadli jeszcze na kilka świetnych pomysłów, urozmaicających zabawę. Przy starcie gry, losowana jest jedna z celi startowych, przez co nie trzeba męczyć się w kółko z tym samym poziomem. Do tego po przejściu planszy istnieje wybór jednej, z łączących sąsiednie cele ścieżek, co daje czasem trzy nowe komnaty do wyboru. Dzięki tym zabiegom, gra nie może być monotonna. A teraz najważniejsze. Co zrobić, gdy kolejne ekrany gry ma się już opanowane do perfekcji, są za trudne, za łatwe albo już się znudziły? Sprawa jest prosta. Zona jest w końcu przekształcalna, a co za tym idzie, łatwo i według własnego uznania, można przetransformować cały kompleks. Służy do tego prosty, zintegrowany z grą edytor. W internecie można znaleźć kilka nieoficjalnych wersji TRAZ'a z nowymi mniej lub bardziej udanymi poziomami. Warto zwrócić uwagę na kompilację wypuszczoną przez Tropyx (http://noname.c64.org/csdb/release/?id=20162). Znajdziecie w niej oryginalną wersję TRAZ i dwa kolejne, zmodyfikowane kompleksy. Do tego trainer i hi-score saver dla każdej z części.

/uka/

GRAFIKA	8
MUZYKA	8
GRYWALNOŚĆ	9

CASCADE GAMES 1988

TRAZ
CONSTRUCTION KIT

Obserwator Mewa jeszcze raz spojrzał nerwowo, na wskazania rejestratora ucieczki. Lampki sygnalizacyjne błyskały raz po raz czerwonym, ostrzegawczym światłem. Nie miał już wątpliwości, że to kolejna fala uciekinierów z TRAZ-u, a nie, jak na początku sądził, awaria któregoś z modułów informacyjnych. Będzie musiał niezwłocznie powiadomić Megazarządcę (co do przyjemnych czynności nie należy), a potem jeszcze czekać go będzie stos formularzy do wypełnienia.

- Jasny pies! Że też nie mogli wstrzymać się z tym, do końca mojej zmiany. Trzeba było przenieść się na oddział konstruktorski, a nie gnić w obserwatorium.

Mewa gestem wywołał interfejs komunikatora i po chwili na glazi-ekranie pojawiła się ogromna, tłusta gęba zarządcy. Głowa milczała, a po chwili dając od niechcenia znak kiwnięciem, utwierdziła Mewę w przekonaniu, że można już mówić.

- Informuję Sir, że doszło do masowego uwolnienia w strefie. Najwidoczniej znowu jakiś trainer jest w użyciu lub mają już dostatecznie opanowa…

Tłuścioch zerwał połączenie, bo najwidoczniej nie był zainteresowany konwersacją. Obserwator nie zdążył się jeszcze zdecydować, czy to dobrze, czy ma się raczej spodziewać konsekwencji, gdy na pulpicie pojawiła się wirtualna koperta. Odebrał wiadomość.

Od: Megakonstruktor Jesiotr.
Temat: Instrukcja konstruktorska. Proszę, czym prędzej zapoznać się z załącznikiem.

Menu główne edytora:

DISC/TAPE – wywołuje podmenu operacji dyskowych lub na taśmie
DEVICE – wybór urządzenia kaseta/stacja dysków
SAVE – zapis mapy i cel (poziomów) na niej umieszczonych
LOAD – odczyt mapy
DIR – wczytanie katalogu dyskietki

PLAY - opcje pozwalają przetestować gotową celę, lub całą mapę.
TEST – test aktualnie wybranej celi
GAME – powrót do menu głównego gry (można przetestować wszystkie stworzone dotychczas poziomy i mapę gry)

EDITOR – edycja aktualnie wybranej celi.
BRICKS – ustawianie nieruchomych elementów celi (zobacz: klawiszologia)
SPRITE – ustawianie ruchomych elementów
BATS - paletki
CREATE – tworzy nową paletkę (maksymalnie cztery)
REMOVE – usuwa paletkę z celi
● LOCATE – zmienia położenie wybranej paletki
BALL – ustawienie pozycji startowej dla piłki
FETCH – wybiera jedną z cel na mapie
STORE – umieszcza aktualnie edytowaną celę w wybranym miejscu na mapie

MAP – edytor mapy
EXITS – umieszcza przejścia pomiędzy celami.
START – ustawia celę jako startową (niebieska kropka) lub usuwa ten atrybut
DELETE – usuwa umieszczoną na mapie celę.

Klawiszeologia:

F7 – wyświetla ekran pomocy dla danej opcji w menu
RUN/STOP – powrót do nadrzędnego menu lub koniec edycji aktualnej celi
RETURN – wybiera opcję z menu

Podczas edycji celi (opcja bricks):

G (glass refractors) – zakrzywiają tor lotu piłki

M (monster generators) – produkują ‘przeszkadzajki’

← (horizontal traps) – poziome pułapki

↑ (horizontal traps) – poziome pułapki

D (dimpled solid blocks) – niezniszczalne cegły

H (horizontal bricks) – zwykłe poziome cegły

V (vertical bricks) – zwykłe pionowe cegły

1-8 – kolor elementu
F1 – rodzaj tekstury tła
F3 – kolor tła
F5 – kolor ramki
CLR/HOME – usuwa wszystkie elementy w edytowanej celi
SPACE – wstaw/usuń element

Wskazówki:

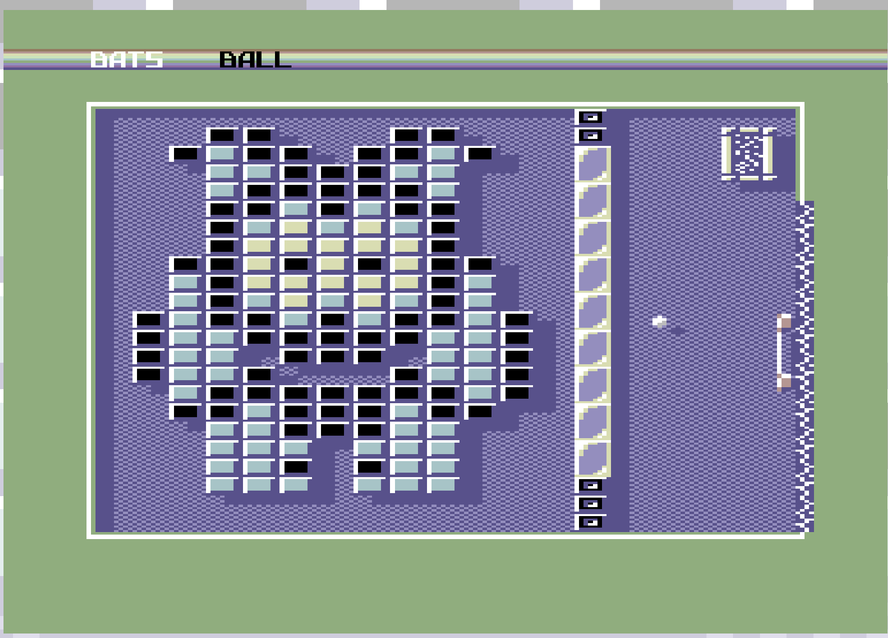
1. Cele łączysz wciskając fire + kierunek (opcja exits)

2. Jeśli nie możesz umieścić aktualnie edytowanej celi na mapie (opcja store) lub przetestować jej (opcja test), to znaczy, że brakuje w niej piłki lub przynajmniej jednej z paletek.

3. Cel startowych może być wiele (a nawet 64). Na początku każdej gry będzie losowana jedna z nich.

4.Opcja save zachowuje mapę i cele wyłącznie na niej umieszczone!

5. Jeśli nie możesz zagrać (opcja game), to na mapie brakuje przynajmniej jednej celi startowej.



KONKURS KONSTRUKTORSKI

No to mamy pierwszy konkurs na łamach Komody! Jak się za pewne domyślacie, będzie on związany z Traz'em. Wiem, że nie każdy przepada za arkanoidami, ale myślę, że nawet Tych konkurs będzie w stanie zainteresować. No więc o co chodzi? Wystarczy opanować obsługę edytora Traz (opis znajdziecie na poprzednich stronach), stworzyć jedną lub kilka ciekawych celi (poziomów), zapisać i przesłać do nas. Najciekawsze cele opublikujemy w kolejnym wydaniu Komody. Wieczna chwała konstruktorom!

Zasady konkursu:

1. Tematyka prac dowolna. Bądź kreatywny!

2. Liczba cel jest nieograniczona, ale liczy się jakość nie ilość.

3. Wyślij nam obraz dyskietki z Twoim plikiem *.traz, lub zrzut ekranu.

4. Nie zapomnij o podaniu swojej ksywki i tytułu pracy. Dodaj także krótki opis, jeśli chcesz.

5. Zgłoszenia wyślij na adres e-mail: ganandrof@o2.pl z dopiskiem TRAZ.

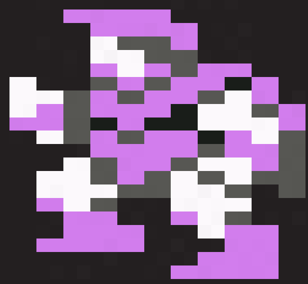


C64

IS NOT

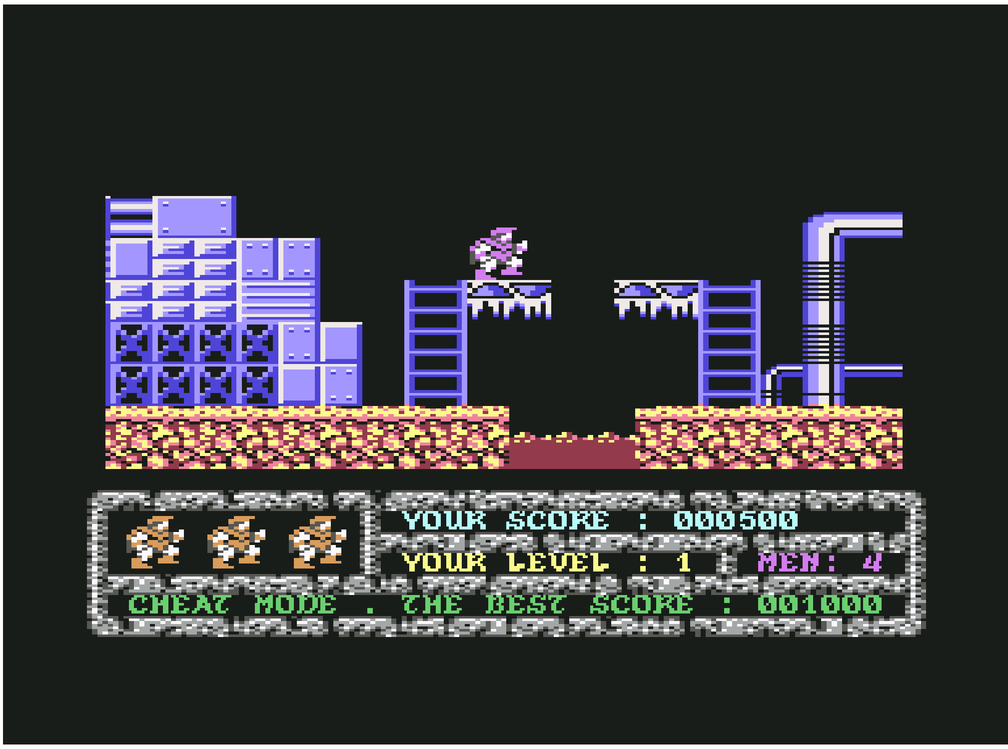
DEAD!!!

Thunder Light

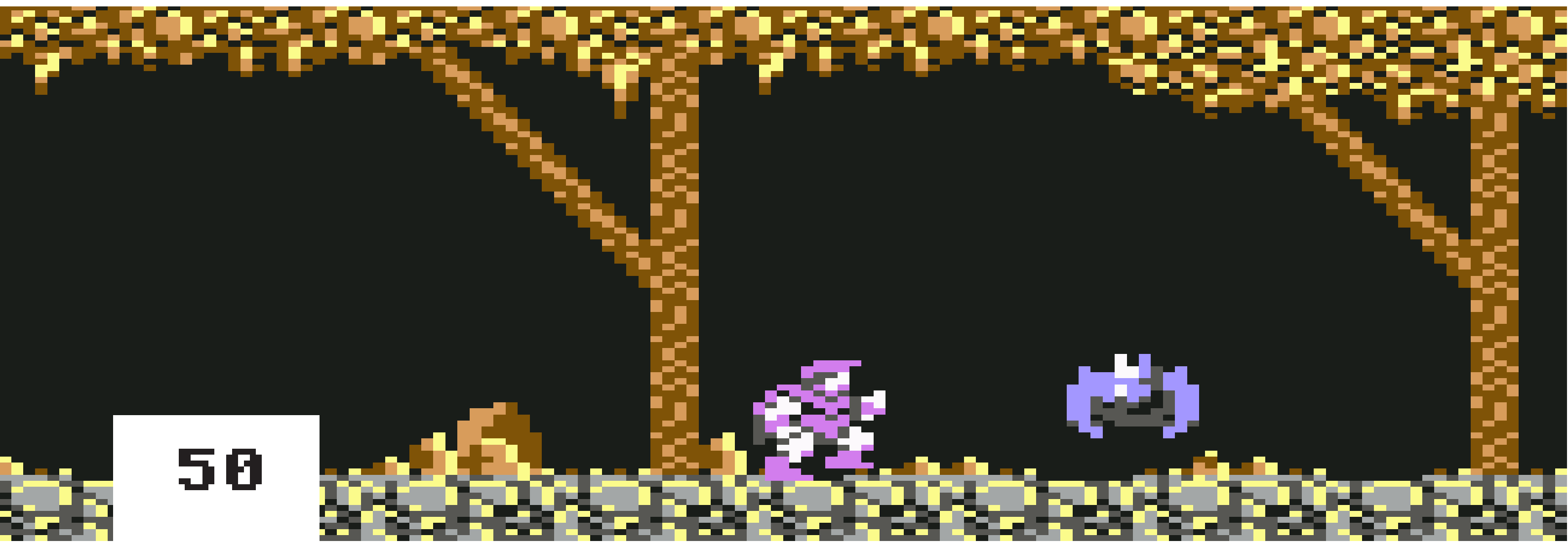


Gdyby biały koń miał czarne paski, byłby zebrą. Gdyby Thunder light posiadał muzykę i zakończenie, byłby jak Gost'n Goblins.

Przedstawiam wam interesująca gierkę w wersji prewiev pt. Thunder Light . Z informacji, które zebrałem wynika, że gra została opublikowana w 1988 roku na The Silents & Stage 3 Party, przez demo grupę o nazwie Xenon. Impreza odbyła się w kwietniu 1988 roku, w Szwedzkiej miejscowości Alvesta. Nie wiadomo, dlaczego gra nie została nigdy ukończona, powodów mogło być wiele.



Co sprawiło, że na wstępie wymieniłem tytuł Ghost 'n Goblins? Już wyjaśniam. Thunder Light ma bardzo podobną konstrukcję do wyżej wymienionej i kojarzyć się może również z takimi produkcjami jak: Ghouls 'n' Ghosts, Varidan, Hobgoblin, Dragon's Kingdom. Oczywiście porównanie to należy potraktować z dystansem, po-





nieważ jak już wiadomo, Thunder Light, to wersja preview, której brakuje kilku istotnych elementów.

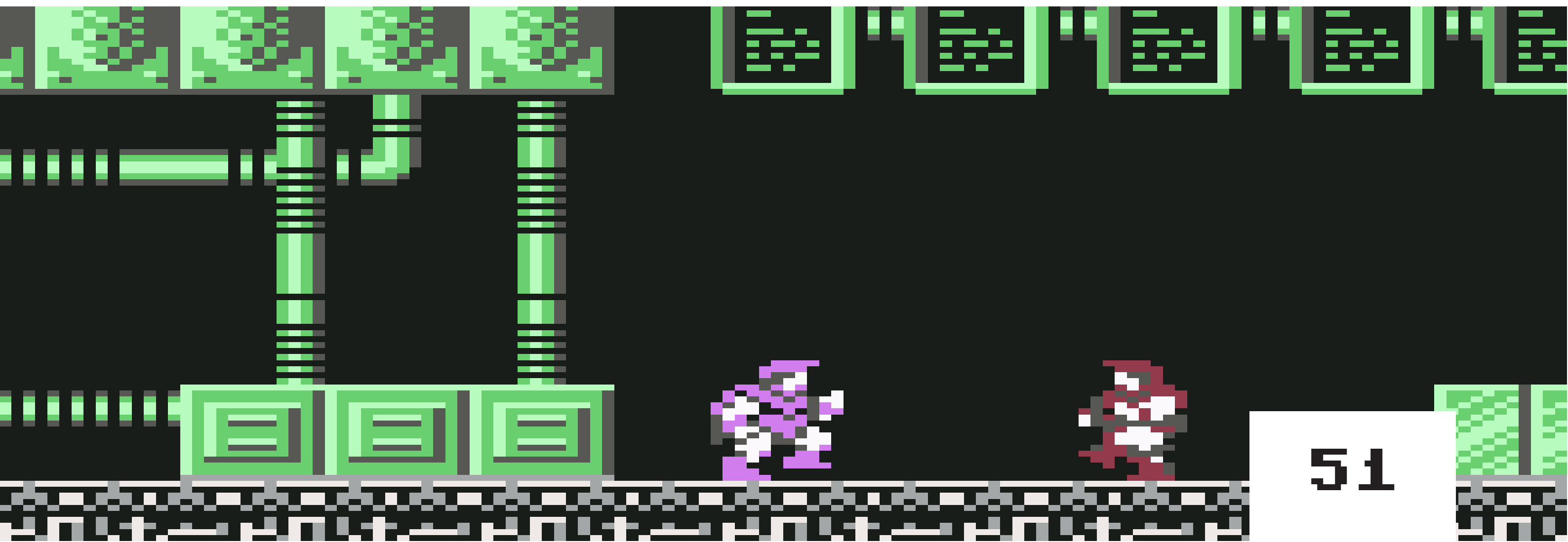
Gra posiada siedem poziomów. Każdy z nich kończy się wtedy, gdy dojdziemy do wielkiego krzyża znajdującego się na jego końcu. To zadanie przeznaczone jest dla dzielnego wojownika uzbrojonego w ostre noże. Sterując nim, walczysz z otaczającym Cię złem. Akcja trzech pierwszych poziomów ma miejsce nocą na odległych polach z rurociągami. Grasują tam wściekłe, zmutowane ptaki, potwory, zombie, wojownicy. Z góry spadają wielkie głazy, a z ziemi wychodzą ostre stalagmity. Uważaj na rozżarzoną magmę! Wpadając do niej tracisz jedno z kilku żyć. Czwarty i piąty poziom, to stary i ciemny las, który zamieszkują dinozaury, nietoperze, potwory. Tutaj również natkniesz się na spadające głazy i wrzącą magmę. Dwa ostatnie etapy rozgrywają się w jakiejś futurystycznej budowli. Nie ma tutaj nowych przeszkód oprócz zielonych smoków wychodzących z ziemi.

Zwróć uwagę na wojowników, o których pisałem wcześniej. Chodzi o to, aby atakować ich od razu jak się pojawią, ponieważ gdy są blisko Ciebie, to znacznie przyśpieszają kroku i możesz nie zdążyć.

Podsumowując całość, przyznaję, że pomimo pewnych niedociągnięć (brak muzyki, efektów dźwiękowych i zakończenia) , które zawiera wersja preview, gra się naprawdę dobrze. Grafika jest całkiem w porządku, a animacja postaci prezentuje przyzwoity poziom. Poza tym skojarzenie z Ghost ‘n goblins wpływa jeszcze bardziej korzystnie na grę. Nie pozostaje nic innego jak przekonać się o tym osobiście.

Komek





O świecie Mrocznego Rycerza rozmawiają Jan Lorek, autor rubryki „Johnny Przedstawia" i Michał Chudoliński, przewodniczący Koła Komiksu Collegium Civitas i redaktor naczelny magazynu „KZ".

Scenariusz sam się pisze

JL: Czy pamiętasz swoje pierwsze zetknięcie z Batmanem?

MCh: To nie takie proste. Ta miłość rozwijała się wraz z upływem czasu. Pierwszym etapem było obejrzenie „Bamana" Burtona na VHS. Do dziś pamiętam utwór „Descent into Mystery" w scenie przejażdżki Batmobilem po lesie. Drugim była animacja Bruce'a Timma, niezwykle klimatyczna i dojrzała w porównaniu z innymi kreskówkami tamtego okresu. Patrząc z dzisiejszej perspektywy, ten serial zawiera w sobie złoty środek w przedstawianiu nietoperzastej mitologii. Wreszcie był pierwszy komiks z Batmanem jaki przeczytałem, z okładką Matta Wagnera, numer 8/1994 (wyd. TM-Semic – przyp. red.). Po dziś dzień powala mnie dynamizm tego rysunku i kolorystyka. Po pewnym czasie jednak miałem przerwę od Nietoperza, magia się ulotniła. Nie potrafię powiedzieć, dlaczego... Być może nastąpiło zmęczenie materiału? Dawne uczucie odżyło wraz z publikacją „Powrotu Mrocznego Rycerza" (wyd. Egmont – przyp. red.). Co prawda polskie wydanie jest spartolone całkowicie przez tłumacza, mimo to lektura komiksu pochłonęła mnie bez reszty. Dziś ten komiks mocno się zestarzał, ale nadal można odnaleźć w nim sceny, które są i będą nieśmiertelne. Każdy, kto chce zrozumieć Batmana, powinien przeczytać „DKR" („Powrót Mrocznego Rycerza" - przyp. red.). Bez niego nie byłoby rozmowy.



JL: Ja pierwszy raz z Batmanem spotkałem się chyba dzięki figurce czy właściwie zabawce. Później też był film Burtona, chociaż nie widziałem w całości, jeśli dobrze pamiętam. Jak myślisz, czy o popularności Batmana świadczy coś konkretnego, jakaś tajemnica, która towarzyszy tej postaci, to, że przeżywa przygody, chociaż mógłby żyć spokojnie w wielkiej posiadłości, czy może chodzi o pluralizm w komiksach o nim? To, że historie mogą mieć różny charakter? Trochę tak, jak w „Archiwum X", gdzie były odcinki straszniejsze, ale też całkiem zabawne.

MCh: Pamiętam figurki Hasbro. Niektóre z nich wciąż leżą u mnie na strychu. Przeglądając strony internetowe okazuje się, że jest wielu kolekcjonerów mogących dać za nie bajońskie sumy. Jakby nie patrzeć, to była całkiem dobra inwestycja. Wracając jednak do Batmana - o jego sile decydują ludzie, którzy pracują nad jego historiami. A Batman ma zwyczajnie szczęście do dobrych scenarzystów i rysowników - Alan Moore, Alan Grant, Frank Miller (choć obawiam się, że jego najlepsze czasy jużminę-

ły), Norm Breyfogle, Kelley Jones, Bill Sienkiewicz, Dave McKean, wreszcie znienawidzony przez radykalnych bat-fanów Grant Morrison. Co ich fascynuje w Batmanie? Jego prostota. Wielu z nich w wywiadach mówi wprost, że Mroczny Rycerz sam się pisze. Jego motywacje są jasne, jego geneza jest wiarygodna i przejmująca. W dodatku ta prezencja i paradoksy... demon będący nadzieją, bohater z wątpliwościami, pełen frustracji i skrajnych zachowań. Ta niejednoznaczność przyciąga. No i antagoniści odgrywają tutaj kluczową rolę. Galeria Łotrów pełna tragicznych postaci, wyrzutków społecznych którym nie dano szansy albo odebrano szczęście. Szaleńcy, którymi może się stać każdy z nas. To daje wiele do myślenia o otaczającej rzeczywistości.

JL: Czy mógłbyś podpisać się pod słowami, że Batman jest częścią popkultury, ale nie jest popowy? Zakładając, że jest jedną z najbardziej rozpoznawalnych postaci fikcyjnych, postawiłbyś go w jednym szeregu obok kogo?

MCh: Absolutnie nie. Batman jest takim, jakim go widzimy. Jego wyjątkowość polega m.in. na tym, że każdy ma wobec niego rację i jest jednocześnie w błędzie. To niezwykle plastyczna postać, i jeżeli ktoś chce ją tworzyć na popowo to może na tym bardzo dobrze wyjść. Przykładem jest komiks Mike'a Allreda „Batman-Go-Go!", niezwykle nostalgiczna, refleksyjna a jednocześnie zabawna historia będąca hołdem dla Adama Westa i Burta Warda (aktorów odtwarzających lata temu postacie Batmana i Robina – przyp. red) . Batman nie musi być koniecznie mroczny, posępny, gotycki. To zależy od innowacyjności twórców, tego jak wyważą tonację samej historii i czy będzie zwyczajnie dobra, czy wszystko będzie na swoim miejscu. Nie ukrywam jednak, że najlepiej przyjęła się ta mroczniejsza interpretacja, przeznaczona dla bardziej dojrzałego odbiorcy, lubującego się w kryminałach, dramatach psychologicznych i horrorach. Publiczność zdecydowała, że to jest „słuszna" koncepcja. I jako takiego postawiłbym go obok Moon Knighta, Punishera, Daredevila, ulicznych trykociarzy stających często na krawędzi swego zdrowia psychicznego. Jest trochę antybohaterem, chociaż niezupełnie. Od klasycznych antybohaterów różni go posiadanie trwałych zasad, swojego kodeksu etycznego.

JL: Rozumiem to tak, że Batman może być popowy ze względu na pluralizm w przedstawianiu jego i jego przygód, jednak tylko może i bywa, bo w większości przypad-





ków pozostaje Mrocznym Rycerzem z naciskiem na mrok.

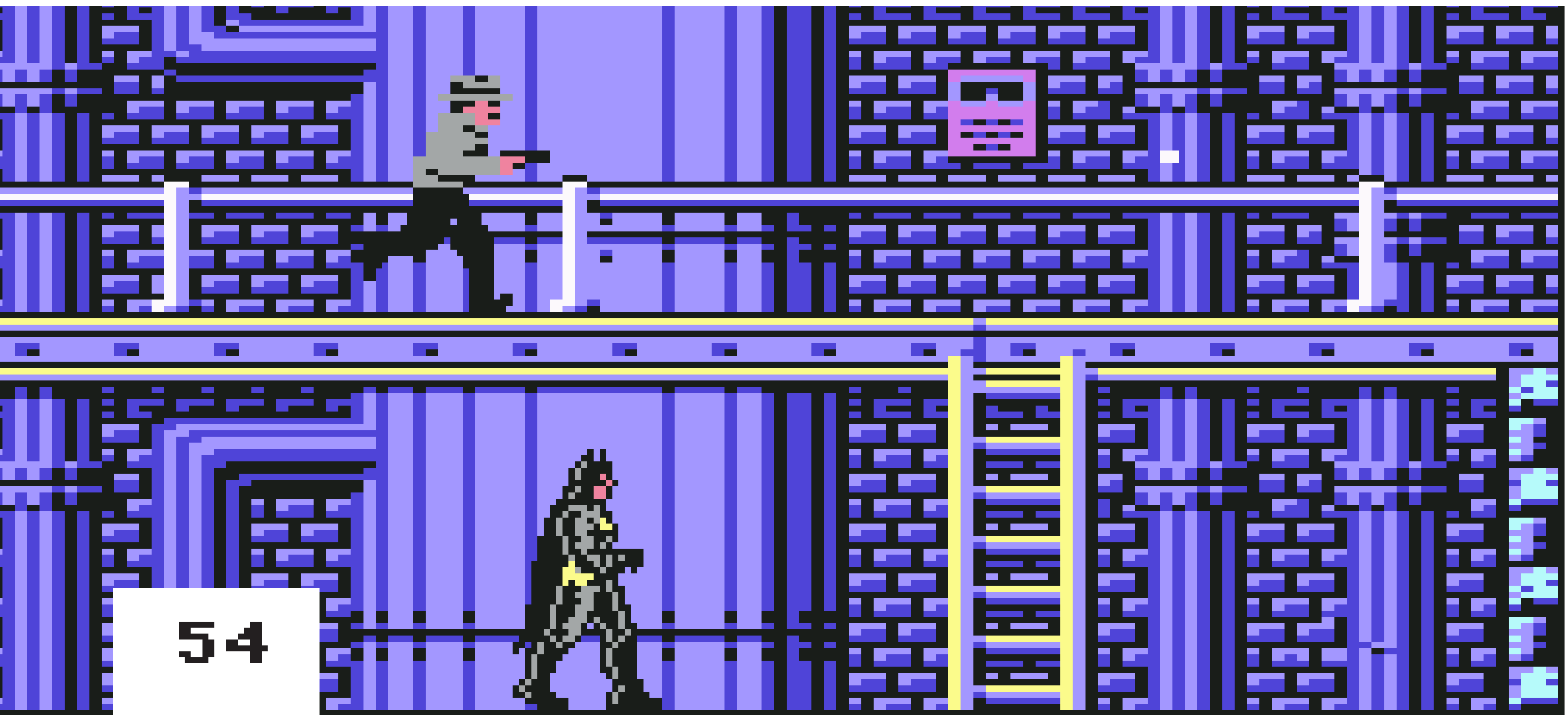
MCh: Tak, tak się przyjęło. Skoro jest człowiekiem, to pokazujmy go jak najbardziej realistycznie, na tle rzeczywistych problemów, zwalczając równie wiarygodnych szaleńców.

JL: Rozmawiamy przy okazji ponownego wydania komiksu „Zabójczy Żart". Dlaczego ta historia jest tak znacząca, że zdecydowano się na re-edycję?

MCh: „Killing Joke" ukonstytuowało Jokera jako najistotniejszego wroga Batmana, jego totalne przeciwieństwo. Wcześniej ich starcia były dość powierzchowne. Karnawał mierzył się z postem. Alan Moore dodał do tego filozofię, głębszy sens. To już nie jest walka herosa z łotrem, przynajmniej nie tylko. Okazuje się, że ich zbyt wiele łączy a metody walki Batmana i ich podwaliny okazują się być mocno dyskusyjne. A dlaczego się pojawiła re-edycja? Ktoś by powiedział, by powiększyć zyski ze sprzedaży. Historia jest jednak o wiele ciekawsze. Brian Bolland, który rysował ten komiks przez 2-3 lata, bardzo chciał sam opracować jego część graficzną od początku do końca, w tym także zapodać kolory wedle swojego uznania. Redaktorzy DC uznali jednak, że lepiej będzie, jak kolorystyką zajmie się John Higgins. To dzięki niemu pierwotna wersja komiksu ma duszny, niespokojny, ociężały klimat. Bollandowi jednak ta wizja kompletnie nie odpowiadała. Chciał, żeby komiks klimatem odwoływał się do wczesnych filmów Davida Lyncha, by był chłodny bez emocji, smutny. I dopiął swego parę lat temu.

JL: Tak jak z pierwszym komiksem o Żółwiach Ninja, w którym po latach Peter Laird zamienił odcienie szarości na rastry. W „Zabójczym Żarcie" podoba mi się odwołanie do innych komiksów, jak np. kojarzący się z wczesnymi wydaniami wizerunek Jokera na ekranie komputera. Bollad umieścił te odwołanie w bardzo wyważony sposób. Gdybyś ponownie w sprzedaży mógł ujrzeć jakiś z komiksów z Batmanem, wydanych już wcześniej w Polsce, co by to było? „Maszyny" Teda McKeevera?

MCh: Chciałbym nade wszystko przeczytać „Powrót Mrocznego Rycerza" w dobrym tłumaczeniu i z ciekawymi dodatkami od Millera. „Machiny" McKeevera wolałbym za to zobaczyć obok równie pokręconych, szalonych, gotyckich opowieści, jak „Santcum", „Faces", Detective'ów (seria „Detective Comics" - przyp. red.) Milligana. Dużo dobrego zrobiła seria „Legendy Mrocznego Rycerza", którą u nas przedstawiał TM-Semic. Tak szczerze powiedziawszy to nie starczyłoby tu miejsca na listę rzeczy z Batmanem, jakie chciałbym przeczytać ponow-



nie po polsku. Tego jest zwyczajnie za dużo.

JL: Wiem, że grasz na komputerze w gry związane z Mrocznym Rycerzem. Możesz coś polecić?

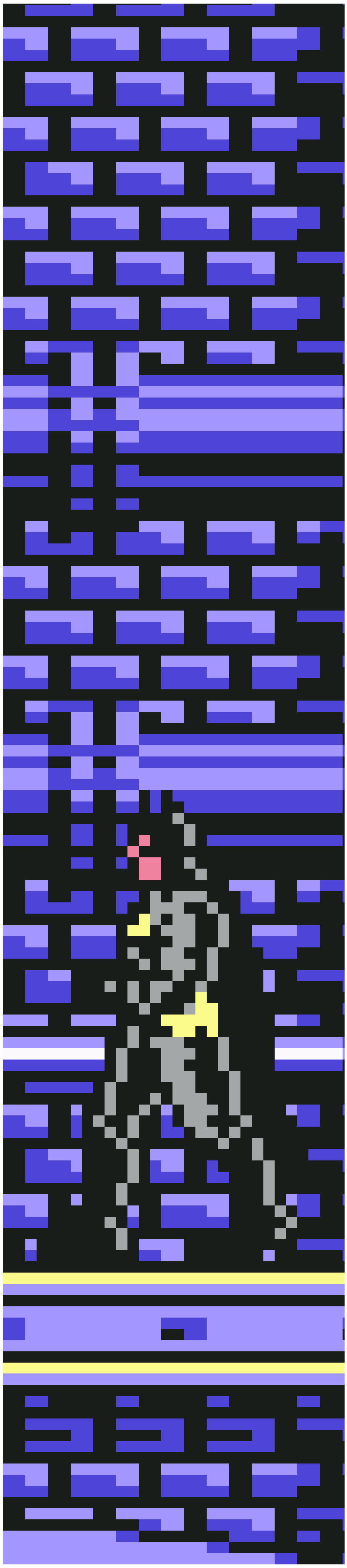
MCh: Rzecz jasna gry ze stajni Rocksteady - „Arkham Asylum" i „Arkham City". Chociaż bardziej polecam „Arkham Asylum", jest bardziej wierne komiksom i ogólnie daje więcej frajdy. „Arkham City" sprawia wrażenie dodatku do „Arkham Asylum" - wszystko jest niby lepsze, ale gdy tak się przypatrzy grze bardziej uważnie to kilka elementów pozostaje dyskusyjnych. Zapraszam do mojej recenzji w „KZ" (www.kazet.bial.pl – przyp. red.) po więcej szczegółów. Swego czasu zagrywałem się również w retro bijatykach na bazie „Batmanów" Burtona. To były całkiem dobre gry, ale niespecjalnie nieśmiertelne.

JL: Na koniec zapytam jeszcze o nową-starą serię o Batmanie. Wyjaśniam czytelnikom, że DC Comics jakiś czas temu zaczęła komiksy z serii „Batman" i nie tylko, ale już mniejsza z innymi tytułami, od nowa numerować. Czy miałeś okazję zapoznać się z tymi zeszytami i jak ewentualnie je oceniasz?

MCh: Czytanie tych komiksów jest ciekawym doświadczeniem, szczególnie teraz, kiedy tak bardzo promuje się produkcje o ratingu PG-13. Czytałem jak na razie komiksy Snydera, J.H. Williamsa III, Tomasiego oraz Fincha. Obecnie mitologia Batmana idzie historycznie do tyłu, odwołując się do początków powstawania miasta. W tle są nowi antagoniści w postaci Court of Owls, będącą czymś w rodzaju loży masońskiej w Gotham, która ma niejasne (jeszcze) powiązania z morderstwem Wayne'ów. Snyder, który odpowiada za to, czyni całkiem solidny komiks akcji mocno zmieszany z horrorem. Nie powiem jednak, żebym był jakoś niesamowicie zachwycony – mam wrażenie, że nie ma w tym nic nowego i absorbującego. Co innego takie serie jak „Batwoman" czy „Batman & Robin", w której występuje syn Bruce'a, Damian. Dynamizm pomiędzy ojcem a synem okazał się niezwykle absorbującym motorem wydarzeń. A „Batwoman" zachwyca ogromnymi, dwustronicowymi planszami, niezwykle barwnymi i szczegółowymi. Irytuje natomiast „The Dark Knight" Davida Fincha, który jest takim homage'em do lat 90. Podanym w sosie Jima Lee, którego osobiście nie cierpię. Ogólnie uważam, że spośród tego co czytałem to owe serie trzymają dość wyrównany poziom, choć nie jestem nimi jakoś specjalnie podekscytowany. Brakuje mi odejścia od pewnego szablonu, korzystania wciąż z tych samych idei i pomysłów. Wygląda to tak, jakby DC Comics zżerało swój ogon kreatywności. Co szkodzi bardziej w sprzedawaniu ich komiksów od takich piratów internetowych.

JL: Dziękuję za rozmowę.

PS. Co prawda w tekście nie wspomnieliśmy o grach, ale z racji na ogólną tematykę pozwalamy sobie dodać kilka screenów z gier na C64, których bohaterem jest postać Batmana.



SID, tea & rock'n'roll



Na początek weźmy liczbę. Nie byle jaką, a konkretną. Dokładnie: 6581. Dla większości z Was, będą to znajome cztery cyfry, a wielu pomyśli, że przecież to nic innego, jak stary dobry SID. Kolejna grupa, wiedzieć będzie, o istnieniu ‚ochrzczonego' identycznym mianem, nietypowego cover-bandu. Zabawa w skojarzenia. Zostańmy przy ostatnim. Jeśli ktoś nie zna wyżej wymienionej kapeli (jest w ogóle ktoś taki?) i nie wie w czym rzecz, powiadamiam - wspomniana niecodzienność tkwi w repertuarze. Chłopaki ‚ciosają' takie numery jak Commando, Last Ninja czy też Ghosts'N'Goblins i mimo, że są to zaadaptowane utwory z gier 8 bitowych, to jest to kawał solidnego rock'n'roll'a (kto nie wierzy: relive.nu->Scenesat Radio->X-2010 weekend part1->~0:40).

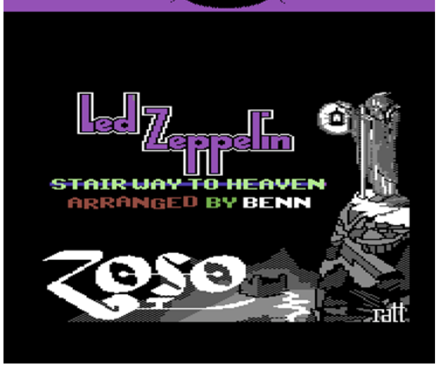
Tyle o ‚konwersji' SID-instrument klasyczny. A teraz, dla odmiany, spróbujemy w drugą stronę. Na C64(a raczej na SID'a) powstało multum coverów kapel wszelakich i nie tylko. Ba! W zbiorach HVSC wygrzebać można nawet „kolorowe kredki", ale nie o to chodzi. Nas interesować będą zaki, mające w sobie większe pokłady rock'n'roll'a ;). Zaczynamy od początku. Lata 50te. Elvis żyje i ma się dobrze. Obecnie jednak nie udało mi się go namierzyć. W całym archiwum ani śladu Króla. Szkoda. Szalone lata 60te to Hipisi, LSD, Woodstock, całe mnóstwo świetnych wykonawców, takich jak Santana, Hendrix, The Who, The Beatles, Janis Joplin, Jefferson Airplane etc. I tym razem będą zaki. Na dobry początek ‚Lucy in the Sky with Diamonds' Żuków oraz Jimi ‚Little Wing' (naprawdę świetnie odwzorowana artykulacja, imho). Kolejne dziesięciolecie przynosi zmiany - nadciąga hard rock i heavy metal. ‚Black Sabbath', zespołu Black Sabbath z albumu Black Sabbath, jest świetnym przykładem na to, że Rock'N'Roll'a z powodzeniem można doprawić dawką mroku. Ale, żeby nie przeciągać... w directory ląduje cover, wyżej wymienionego, ‚Stairway to Heaven' Zeppelinów (Ben Daglish!), ‚Wish You Were Here' oraz ‚Another Brick in the Wall' Floydów i.. a zresztą sami zobaczycie. Żałuję, że nie udało mi się znaleźć żadnego kawałka Sex Pistolsów, w końcu druga połowa lat siedemdziesiątych, to początki muzyki punk-rock. Pisałem już o Królu - napiszę i o Królowej. ‘Who Wants to Live Forever' (Nieśmiertelny), ‘I Want to Break Free', ‘Show Must go On', to kompozycje, które zna każdy, kto choć trochę interesuje się muzyką rockową. Na zakończenie metalowy ‘One' (Metallica oczywiście) oraz coś dla fanów grunge, tj. ‘Drain You' (Nirvana). Tym sposobem mamy ponad dziesięć „koncków".

Herbata się skończyła, mrok za oknem, a tu jeszcze dysk trzeba poskładać. Gdzieś po drodze zgubiłem puentę. Pytanie brzmi - czy na sidzie można zagrać rasowego rocka? W ‘podziemiu do sześcianu: komodore czipmjuzik' (musicspot.pl/glebogryzarka/986#k2685) Randall/Arise udowadnia, że da się zrobić wszystko. Z drugiej strony, nie wymagajmy zbyt wiele od kawałka krzemu.



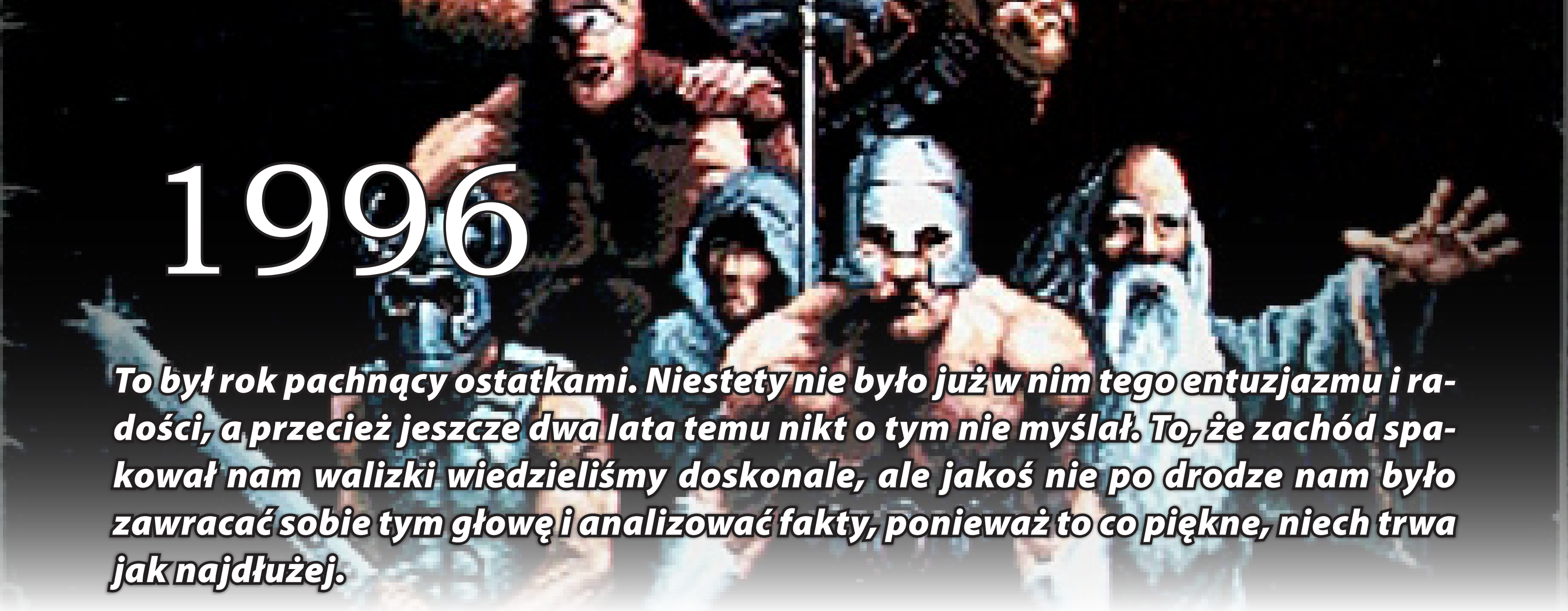






www.c64power.com





1996

To był rok pachnący ostatkami. Niestety nie było już w nim tego entuzjazmu i radości, a przecież jeszcze dwa lata temu nikt o tym nie myślał. To, że zachód spakował nam walizki wiedzieliśmy doskonale, ale jakoś nie po drodze nam było zawracać sobie tym głowę i analizować fakty, ponieważ to co piękne, niech trwa jak najdłużej.

Na pewno większość z Was zastanawia się dlaczego artykuł nosi tytuł „1996”? Przecież produkcję C64 rozpoczęto w 1982 roku, a zakończono w 1993, a więc? Otóż wszystko się wyjaśni w dalszej części. Sądzę, że prawie każdemu Commodorowcowi znany jest temat polskich gier na Atari XL/XE z początku lat 90-tych. Atarowcy zostali na lodzie, ponieważ w tamtych czasach na zachodzie zaprzestano już produkcji gier i programów na tę platformę, a przecież w naszym kraju było jeszcze wielu, którzy używali tego komputera. Polscy programiści zwietrzyli dobry interes i zaczęli produkować nowe gry na Atari XL/XE.

W naszym przypadku sytuacja wyglądała podobnie, ale miała miejsce nieco później, ponieważ zachodnie firmy produkowały jeszcze wtedy konkretne gry na C64. Nadszedł czas, że znaleźliśmy się w tej sytuacji co



Atarowcy, więc rodzimi programiści podjęli identyczne działania.

Dwie, zdecydowanie przodujące, firmy wydające gry na C64 to L.K. Avalon i TimSoft, z tym, że ta pierwsza wydała również kilka spolszczonych programów, pochodzących od Zeppelin Games. Pozostałe, które



pamiętam to: Mirage, Marex i Biuro Informatyczno Wydawnicze (BIW). Gry z TimSoft wyróżniały się zawsze dobrze wykonaną grafiką i muzyką. Takie tytuły jak: Lazarus, Eternal, Kupiec, Miecze Valdgira II i Drip pozostają na zawsze w pamięci.

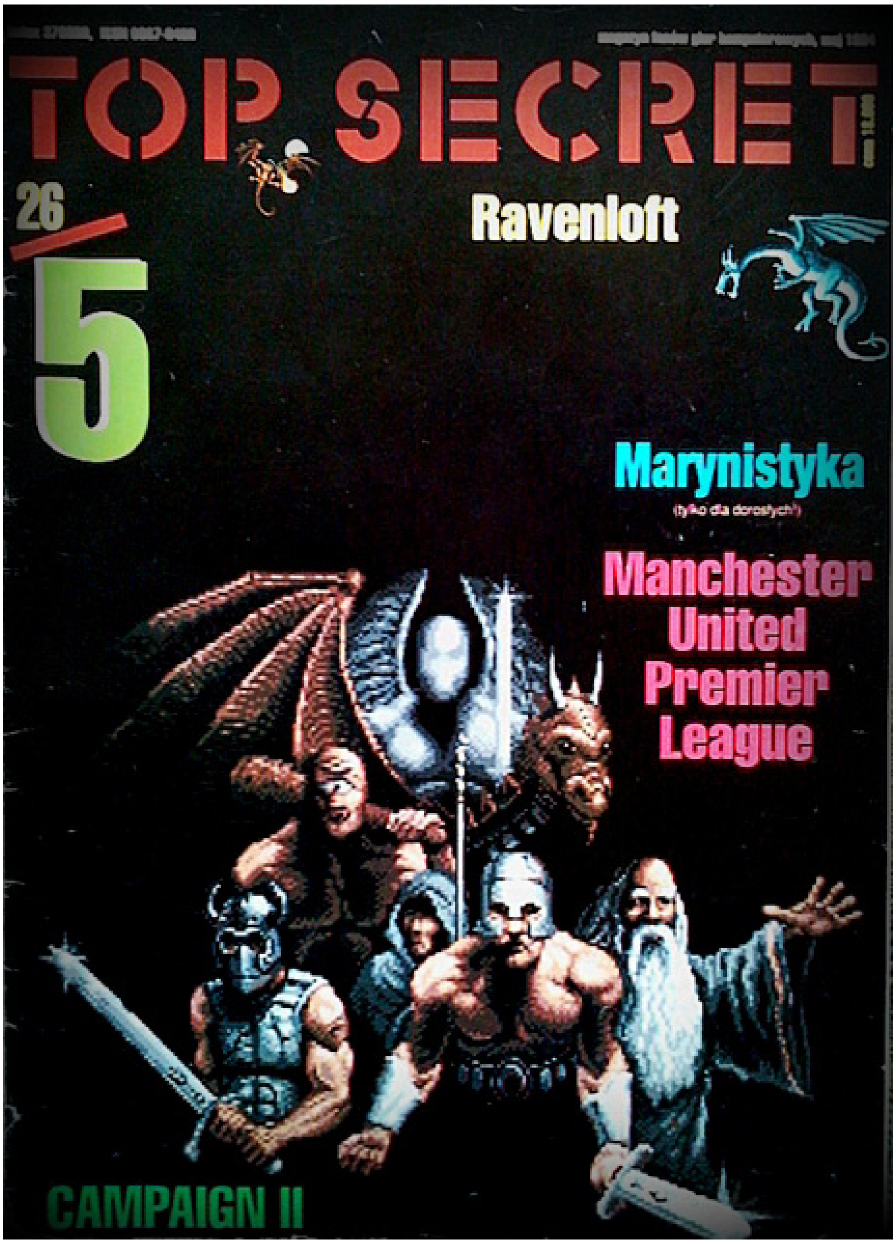
Pamiętam, że po przeczytaniu w Top Secret recenzji gry Drip byłem pod wielkim wrażeniem i od razu chciałem w nią zagrać. Kilka dni potem dostałem od Mamy 5 złoty, wrzuciłem je do kieszeni i pobiegłem co sił na autobus, który miał mnie zawieźć do centrum miasta. Gdy już się znalazłem w samym środku Bytomia, podążyłem w kierunku sklepu komputerowego, który najprawdopodobniej nosił nazwę „Bestcom”. Wchodząc do środka, przywitałem sprzedawcę. Byłem pewien na 99 procent, że mają w sprzedaży grę Drip, ponieważ była nowa i reklamowano ją w czasopismach. Nie pomyliłem się, pod szklana ladą leżała upragniona kaseta. Zakup dokonany.

Radosny i niecierpliwy wracałem z centrum miasta na osiedle. Gdy już się znalazłem w domu, to w ekspresowym tempie podłączyłem Commodorka i uruchomiłem grę. Drip okazał się bardzo dobrą platformówką z ciekawą grafiką, ładną muzyką i dużą ilością poziomów. TimSoft rządził! Nie oznacza to , że L.K. Avalon nie miał dobrych produkcji, owszem miał dobre, np. Castle, Władcy Ciemności, Robbo, Wyspa, Nocturno, Arktyczne Polowanie, Cosmic Hero, Bomb

Mania. Programy po prostu dobrze wykonane no i przede wszystkim dostępne prawie w każdym sklepie lub stoisku komputerowym.

Chciałbym jeszcze wspomnieć o dwóch dobrych produkcjach wydanych przez Mirage, a są to: Władca (strategia) oraz Droid (strzelanina). Przepraszam jeśli pominąłem jeszcze jakieś inne firmy i ich produkcje, ale wymieniłem te najważniejsze, czyli opisywane w czasopismach i dostępne w sklepach. Chciałbym teraz wyjaśnić o co chodzi z tym rokiem „1996", choć pewnie każdy się domyśla. Otóż 1996 był ostatnim rokiem dla C64 w naszym kraju. Oczywiście, wychodziły jeszcze gry na Commodorka w 1997 roku, ale firmy, o których wspomnieliśmy, zrezygnowały z wydawania gier na tę platformę, a sklepy ze sprzedaży. Wszelkie cuda techniki przysłoniły ludziom oczy i większość z nich całkowicie zapomniała o naszym starym i poczciwym C64. Zawsze mogliśmy liczyć na nasz ukochany Top Secret, gdzie redaktor o pseudonimie Badjoy do samego końca opisywał gry na nasz komputer.

Pomimo, że 1996 był ostatnim rokiem, to i tak jeszcze w tym czasie wyprodukowano kilka fajnych gier, które można było kupić, czytać commodorowskie opisy oraz recenzje na łamach TS, a co najważniejsze zagrać w tak świetne gry jak: Kupiec, Chwat i Wyspa. Jeśli chodzi o polskie gry z lat 90-tych, to moją szczególnie ulubioną jest Lazarus. Spodobał mi się ten tajemniczy klimat budowli i pogmatwanych labiryntów, na dodatek świetna grafika (Zephyr) i dobre efekty dźwiękowe (do dzisiaj posiadam oryginalna kasetę). O grze dowiedziałem się czytając krótką i bardzo pozytywną recenzje w rubryce „Co Nowego" piątego numeru Top Secret z 1994 roku.



Nie zapominajmy również o konkurencyjnym Secret Service. Pismo do 1995 roku było źródłem informacji o nowościach na C64, a także umieszczało opisy i mapy do gier. Jeśli już jesteśmy przy czasopismach, to na koniec tego tematu zostawiłem sobie coś wyjątkowego i najważniejszego, a mianowicie Commodore & Amiga, pismo które trwało od 1992 do 1995 roku. Wspaniałe źródło informacji o sprzęcie, programowaniu itp. Ponadto opisy programów i recenzje gier, konkursy graficzne i inne. Na szczęście w grudniu 2007 roku fani komputerów C64 i Amiga reaktywowali pismo i wydają je do tej pory w wersji elektronicznej pt. Commodore & Amiga Fan.

Nie wiem czy udało mi się w pełni odzwierciedlić tamte czasy, ale tak to wszystko widziałem, czułem, i czuję do tej pory. Po prostu – mój punkt widzenia. Mam nadzieję, że było to realistycznie. Jakże wspaniały jest fakt, że mogę razem z Wami powspominać i przeżywać wszystko jeszcze raz. Tematów pozostało sporo. Zapraszam na następny w kolejnym numerze.

Komek



Continental Circus, to gra o tematyce cyrkowej. Tfu… samochodowej, a konkretnie to jest inspirowana Formułą 1, czyli jeździmy tutaj tzw „formułką". O co chodzi? A mianowicie o to, aby jechać jak najszybciej! To by było tak w skrócie, a w szczegółach, to mamy do przejechania 8 torów. Aby ukończyć pojedynczy wyścig należy po pierwsze uczynić to w określonym czasie i po drugie osiągnąć odpowiednią pozycję kwalifikującą nas do następnego wyścigu. Na każdym torze wykonujemy raptem jedno okrążenie podzielone na punkty kontrolne. Każdy taki punkt dodaje nam cennych sekund. Bla, bla, bla… Bla, bla…

Do dyspozycji mamy tutaj wóz Ayrtona Senny z 1987 roku. Mając tylko 2 biegi do przodu rozpędzenie pojazdu do 400 km/h nie stanowi wyzwania. Wystarczy kawałek prostej i raz wciśnięty spust dżojstika w celu wbicia dwójki. W niektórych sytuacjach musimy jednak zwalniać, na przykład ostrych zakrętach. Najlepiej robić to redukcją na bieg pierwszy. Z czasem, po dojściu do wprawy wciskanie się między przeciwników w ciasnych zakrętach dostarcza sporo satysfakcji i emocji (tudzież adrenaliny). Nie zawsze jest jednak łatwo. Jeżeli dojdzie do niegroźnej kolizji, z samochodu na początku buchają kłęby pary, a później płomienie. Tak więc jeśli mamy takie kłopoty, to zjeżdżamy do pit stopu, gdzie chłopaki z serwisu chętnie posłużą nam gaśnicą, natomiast jeśli nie zdążymy zaliczyć boksów lub mety auto wykona kilkukrotny obrót wokół swojej osi i stracimy złote sekundy. Podobnie gdy porządnie przydzwonimy w przeciwnika, albo znak czeka nas ta sama historia, czyli kilkukrotne 360 i strata czasu.

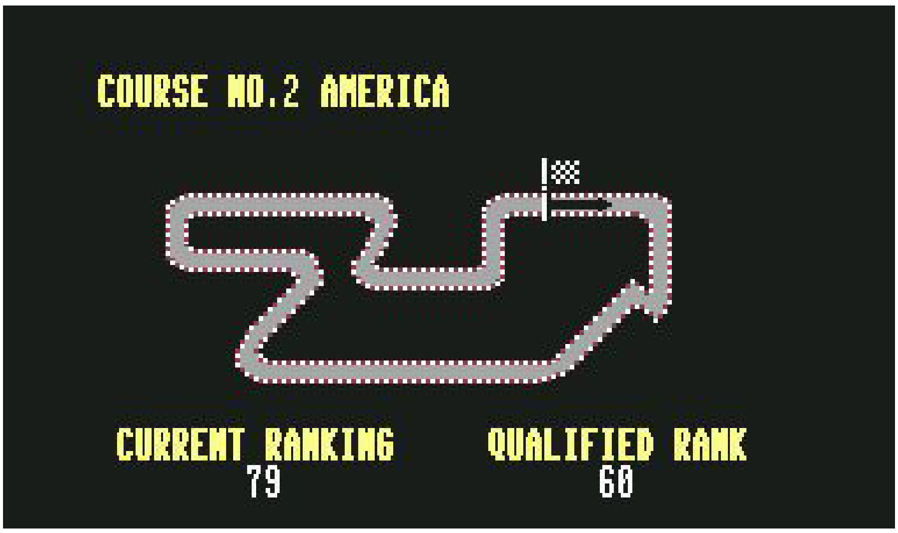


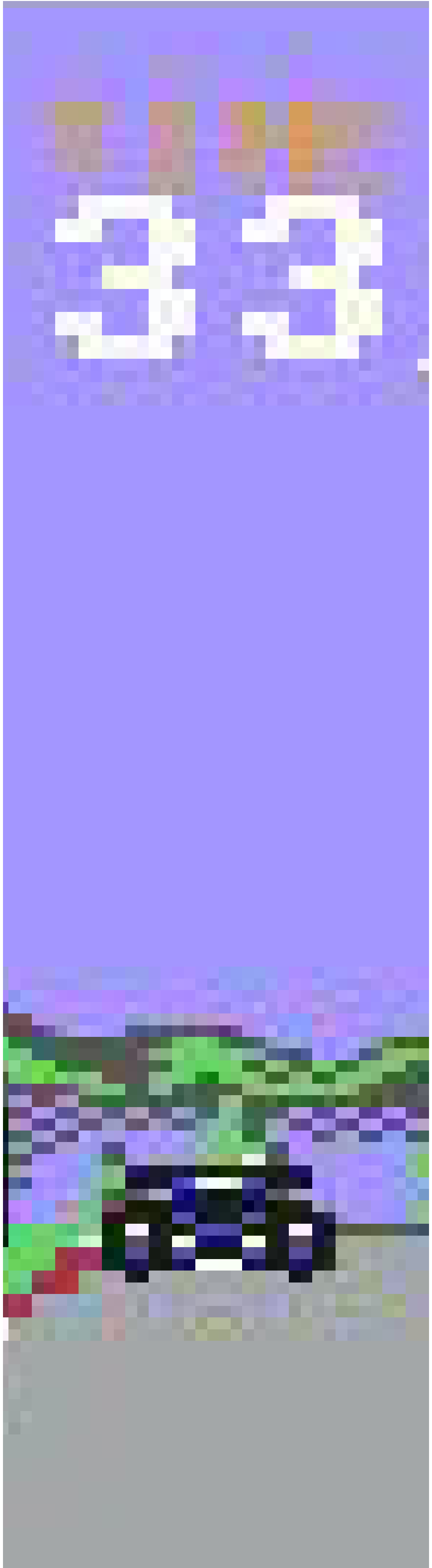




Tyle o zasadach. Teraz będzie technicznie. Dźwiękowo jest tutaj wystarczająco. Muzycznie również. Melodyjki brzęczą jedynie w niewielu momentach, a podczas jazdy słyszymy warkot silnika. Graficznie, suma summarum mamy no, no bardzo dobre wykonanie. Jest dość prosto, ale… są kolory, jest dynamika, jest płynność. Da się wyczuć falistość terenu, a na niektórych trasach kropi deszcz. Nie ma niestety opcji gry na dwa joye. I to bodaj jedyna, kurcza wada gry. Sama jazda jest bardzo sympatyczna. I według mnie… ale według mnie… to właśnie CC z komodowych gier modelem rozgrywki i jakością jazdy najbardziej przypomina wielkiego Lotusa z Amigi. Aż dziwne, że sprzętowo wystarcza tutaj poczciwy kaseciak. Jak żyć? Jak grać? Tak, tak… jak wspominałem - dobre efekty daje hamowanie jedynką, to raz, a dwa, to nie zrażać się na drugim dość trudnym wyścigu, bo później robi się łatwiej. Od siebie dodam jeszcze, że był to pionierski tytuł na moim pierwszym komputerze i ciąłem w tą pozycję na przemian z siostrą, gdy papi był w pracy. Poczujcie to. Pisał da Was palący gumę. Wrona.

Wrona



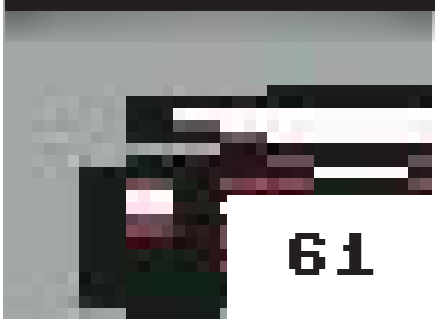


GRAFIKA 7

MUZYKA 5

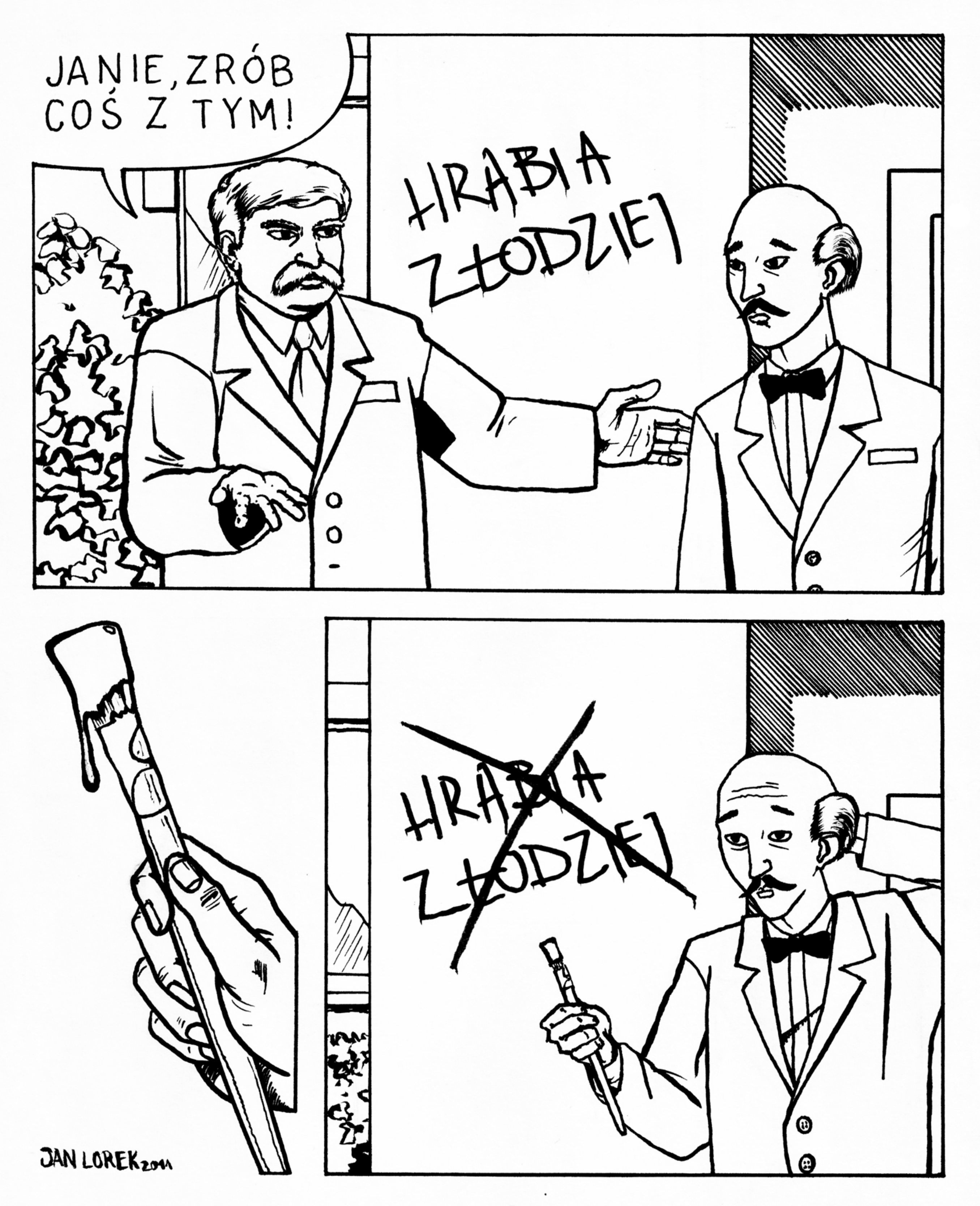
GRYWALNOŚĆ 8

VIRGIN MASTERTRONIC / TAITO 1989



Johnny przedstawia

Cześć. Tym razem postanowiłem napisać coś od siebie zamiast o sobie. Do tej pory prezentowałem w tej rubryce swoje komiksy z serii „Movie Maniac", które powstały już jakiś czas temu i były publikowane w serwisie Poltergeist. Tym razem przedstawiam swój całkiem nowy komiks, „Jan i Hrabia". Mam nadzieję, że się podoba i jeszcze się spotkamy. Janek



TOP 10

Przed Wami czwarte notowanie listy TOP 10, czyli gry, w które ostatnio graliście z przyjemnością. Tym razem daliście czadu, wysyłając największą, jak do tej pory, ilość głosów. Jak zwykle dominuje klasyka. Na pierwsze miejsce powrócił niezniszczalny Boulder Dash. Zaraz zanim awansują o trzy pozycje dwie słynne siostry, Giana i Maria. Flimbo's Quest już po raz drugi przyczepił się do czwartej pozycji, a na piątym miejscu, pierwsza nowość, pt. Commando. Microprose Soccer troszkę w górę, natomiast dwa największe spadki, to Bubble Bobble z trzeciej pozycji na siódmą i International Karate, z drugiej aż na ósmą. Na koniec dwie fajne nowości, Hammerfist i Pirates! Szkoda tylko, że brakuje tutaj nowszych produkcji z 2009-2011 roku, przecież powstało dużo dobrych. Jeszcze raz dziękuję wszystkim za głosy na listę i zapraszam do następnego notowania TOP 10.

Komek

1-7-3 BOULDER DASH
2-5-4 GIANA SISTERS
3-1-3 CREATURES II
4-4-4 FLIMBO'S QUEST
5-N-1 COMMANDO
6-9-3 MICROPROSE SOCCER
7-3-2 BUBBLE BOBBLE
8-2-3 INTERNATIONAL KARATE
9-N-1 PIRATES!
10-N-1 HAMMERFIST







Zasady głosowania: Wypisz dziesięć gier, w które ostatnio grałeś lub przypadły Ci do gustu i wyślij e-maila na adres komek2@o2.pl Czekamy na wasze głosy!

ZGARNIJ KOMODE

„Zgarnij Komodę”- to nowa rubryka w naszym magazynie, a w zasadzie konkurs, który będzie się ukazywał co numer. Zasady są bardzo proste. Wystarczy poprawnie odpowiedzieć na dziesięć pytań przygotowanych przez redakcję i wysłać na adres e-mail komek2@o2.pl Do wygrania profesjonalnie wydrukowany egzemplarz Komody. Zapraszamy wszystkich czytelników do zabawy.

Oto pytania:

1. Ile lat miał Tomasz Musielak gdy stworzył grę Trener?

2. Podaj nazwę planety, na której rozgrywa się akcja gry Vixen.

3. W którym numerze kultowego magazynu „Top Secret” został umieszczony opis oraz mapa gry Lazarus?

4. Maskotką jakiego kanału telewizyjnego był kaczorek Edd? Znany również z gry komputerowej pt. Edd The Duck

5. Podaj tytuł gry na platformę Atari XL/XE, która jest kopią commodorowskiego Dj Puff.

6. Wymień pięć dowolnych tytułów gier, które wydała firma Timsoft na C64.

7. Jaka gra zajęła pierwszą pozycję w drugim notowaniu listy Top 10 magazynu Komoda?

8. Z ilu poziomów składa sie gra Enforcer - Fullmetal Megablaster?

9. Jaki tytuł nosi seuckowa podróbka Defendera?

10. Z jakiego kraju pochodzi czasopismo „Return”?